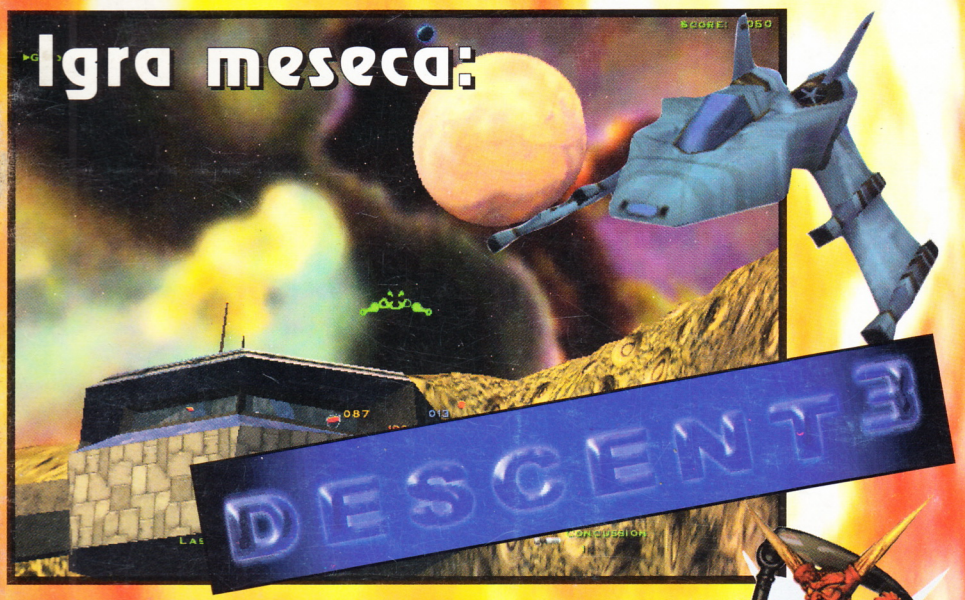
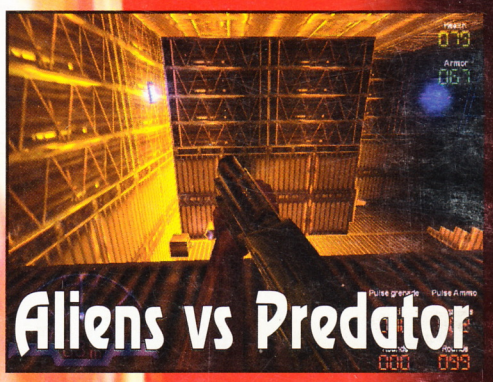
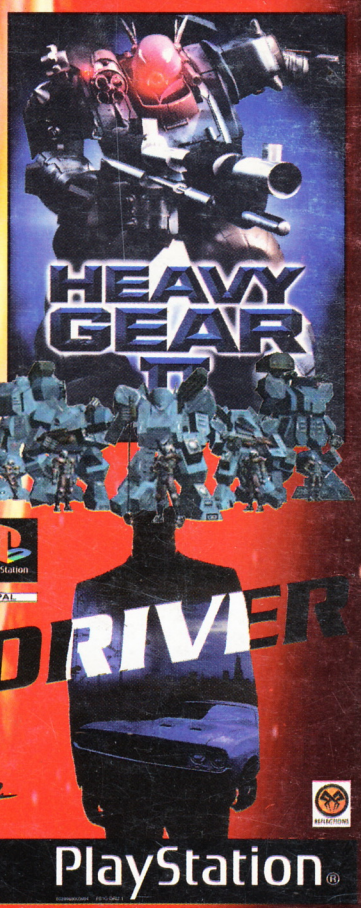
... nove rubrike, povećan broj strana i bolji nego ikad!

THe GaMe®

Jul 1999, Broj 10, Godina 1. Cena 39 dinara







Dungeon Keeper 2

Ne propustite igrački događaj godine.

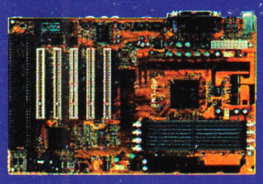
COOLGaMe

Turniri:

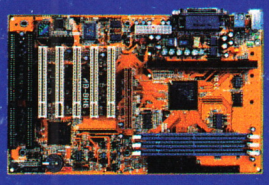
- **Quake 2 i Quake 3**
- **Need for Speed 3**
- **FIFA 99 i NBA Live 99**

F-22 Lightning ◆ HellCopter ◆ Boss Rally ◆ Corsairs ◆ Total Annihilation: Kingdoms ◆ MidTown Madness ◆ LEGO Technic ◆ NASCAR Revolution ◆ Might & Magic VII ◆ PeaceMaker ◆ Shattered Light ◆ Redguard ◆ Star Trek - Birth of the Federation ◆ UEFA Championship League ◆ Beavis & Butt-head ◆ Actua Soccer 3 ◆ V-Rally ◆ Wild Metal Country ◆ TOCA 2 ◆ Blood 2: Nightmares ◆ Tellurian Defence ◆ TriplePlay 2000 ◆ Age of Empires 2: The Age of Kings ◆ Ace Combat 3 ◆ Croc 2 ◆ Bugs Bunny ◆ 3Xtreme

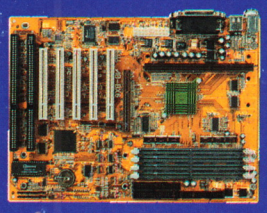
ABIT



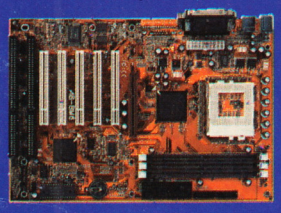
Pentium® II AGP Mainboard
ABIT® LM6
- INTEL® 440LX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 4xDIMM
- SDRAM/EDO DRAM
- jumperless
- CPU Soft Menu™ II Technology



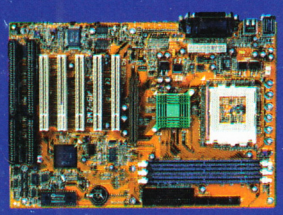
Pentium® II AGP Mainboard
ABIT® BH6
- INTEL® 440BX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu™ II Technology



Pentium® II AGP Mainboard
ABIT® BX6 Rev. 2.0
- INTEL® 440BX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 4xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu™ II Technology
- Celeron® adapter za Slot 1



PPGA Socket 370 AGP Mainboard
ABIT® BM6
- INTEL® 440BX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu™ II Technology



PPGA Socket 370 AGP Mainboard
ABIT® ZM6
- INTEL® 440ZX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu™ II Technology

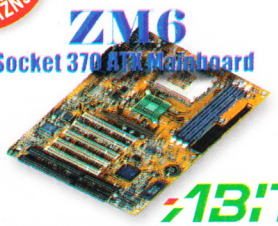
perollo

Recimo da mnoge stvari nećete moći da kupujete tamo gde ste navikli.

Svejedno, kod nas uvek možete da kupite računar!

OBRATI PAŽNJU

ZM6
Socket 370 ATX Mainboard



ABIT

PPGA Socket 370 AGP Mainboard ABIT ZM6 ZX
- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu II Technology

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/42-520
Radno vreme: 11-19h

Uvodnik

Ne ovo nije letnji dvobroj. Izaći će i avgustovski broj krajem avgusta!

Posle dosta razmišljanja odlučili smo da ipak ostavimo izlazak novog GaMer-a za kraj meseca kako će se nastaviti i dalje.

U ovom broju pored uobičajene gomile igara za PC i povećanog broja strana, ubacili smo gomilu novog hardware-a, koji je preplavio grad posle zatišja od dva nesrećna meseca. Kompletan računar iz PC centra, Chicony multimedijalna tastatura, Savage 4x, TEAC PowerMax 1000 - zvučnički sistem, ELSA 3DRevelator - fenomenalne 3D naočare koje su zapalile redakciju i zbog kojih je svima tih par dana prošlo jako brzo, par "nebitnih" grafičkih kartica i još po nešto.

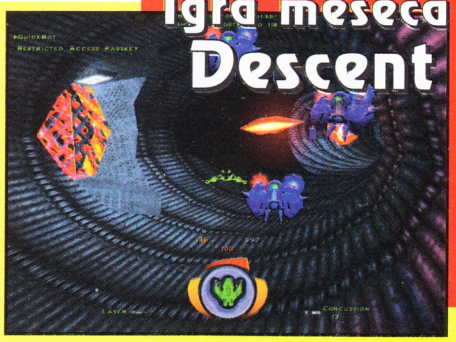
Nove rubrike su uvedene jer ste to vi tražili. GaMer Vesti je rubrika koja će se baviti svime onim što se dešava kod nas po pitanju igara i još po nečega. Ovde možete ovaj put naći propozicije za veliko igranje u Lepenskom viru kao i opis jednog od retkih domaćih CD-ova. Intervju je rubrika u kojoj ćemo objavljivati, šta drugo do, intervjue sa ljudima značajnim u industriji igara. Na kraju je i rubrika Ako niste znali ... u kojoj ćemo objavljivati značajnije vesti is sveta po pitanju svega što se tiče računara i igara.

I za kraj malo izvinjenje: morali smo cenu časopisa da podignemo na 39 dinara da bi ekonomski opravdali dalje izlaženje.

Sadržaj:

3. Uvodnik
4. Nagradna igra
4. Top lista NEW
5. GaMer Vesti
6. Tellurian Defence
7. Na zapadu nešto novo
8.-9. F22 Lightning 3
10. HellCopter
11. Intervju NEW
12. BossRally
13. Corsairs
14-15. Total Annihilation 2: Kingdoms
16-17. Midtown Madness
18. Dungeon Keeper 2
19. LEGO Techic
21. NASCAR Revolution
22.-23. Might & Magic VII
24. PeaceMaker
25. ShateredLight NEW
26. Ako niste znali ...
28.-29. MechWarrior 3
30.-31. RedGuard
32. Star Trek: Birth of the Federation
34-35. Descent 3
36. Beavis & Butt-Head: Do U
37. HeavyGear II
38.-39. Actua Soccer

Igra meseca Descent 3



40.-41. Allien vs. Predator
42. V-Rally
43. Wild Metal Country
44. TOCA 2
45. Blood2: NightMares AddOns
46.-47. KingPin
48.-49. Age of Empires 2: Age of Kings

Sony Playstation:
52. Ace Combat 3
53. Croc 2
54. FlashLight
55. Bugs Bunny
56. Driver
57. 3Xtreme

Hardware:
58. Centra3000 Gamer
59. Chicony
60. Savage 4
60. TEAC Power MAX 1000
61. ELSA 3DRevelator
61. XCell2000
62.-63. Voodoo3 vs. TNT2
64. Diamond RIO pmp300

65.-66 Male tajne

Redakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Vitomir Savić

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring

Saradnici:
Marko Pavković
Nebojša Andrić
Miloš Bokan
Aleksandar Vuletić
Miloš Marković
Božidar Đokić
Mihajlo Arnaut

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon:
064/11-22-964

Štamparija:
Reprograf

Tehnički urednik:
Ratko Petrić

Prelom:
Gamer

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549,
063/271-061

e-mail:
gamer@gamer.co.yu

WWW:
www.Gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Index oglašivača:

Korice:
2. Optimus
67. Art Kanal: Outer Space
68. List Computers

17. TDI Radio
17. KompAS
20. Exxtreme 3D
27. MB Soft
29. Vea Comp
33. 3S
45. SuperShop
50.-51. SPRING
57. Bajt 021
59. PC Centar
65. M&S Soft
66. Polarotor

- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila drugih informacija uključujući i najnovije informacije o i iz časopisa THe GaMe® možete naći u bilo koje doba dana i noći na:

WWW. GaMer.co.yu

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi:
za 6 meseci 150 Din
za 12 meseci 300 Din
Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456
Poslati na adresu Gamer-a original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer.

Stare brojeve možete kupiti po tadašnjim prodajnim cenama, a za dalje informacije nazovite redakciju časopisa THe GaMe® od 10-18 časova radnim danom na telefon: 011/4889-005

NAGRADNA ANKETA ČASOPISA The GaMe®

Propozicije:
1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog časopisa)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 25.8.1999.
4. Kupon poslati na adresu:
The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Ako je nešto nejasno
pogledati prve četiri tačke.

1. Nagrada:
Kompjuterski sto
od
VeA Comp-a,
011/186-355

2.1. 5 CD-ova
2.2. 3 CD-a
2.3. 2 CD-a
2.4. 1 CD
011/648-813
3S comp

3. 5 CD-ova
011/422-545
PreCiz

4. 2 CD-a
063/25-40-25
SUPERSHOP

5. 2 CD-a
011/411-690
CompAS

6. Miš
011/404-543
OPTIMUS

7. Miš Genius NetMouse
011/695-993
MB Soft

Nagrade za Sony PlayStation:

1.

DualShock Joystick

2.

Memorijska kartica

3. Snimanje 2 CD-a po izboru

011/311-5342,
064/11-011-48
SPRING

Top Lista

TOP LISTA IGARA ZA PC:

1.STARCRAFT	173
2.HALFLIFE	127
3.FIFA99	120
4.CAESAR III	118
5.QUAKE2	77
6.GRIM FANDANGO	75
7.NFS III	68
8.MYTH2	50
9.AGE OF EMPIRES	48
10.NBA99	45
11.COMMANDOS2	43
12.SIM CITY 3000	43
13.TOMB RAIDER III	40
14.MIG29	39
15.COMMANDOS	37
16.WORMS ARMAGEDDON	35
17.NFS: HIGH STAKES	32
18.RESIDENT EVIL2	28
19.POPULOUS3	20
20.BLOOD 2	17

TOP LISTA IGARA ZA PLAYSTATION:

1.NFS III	59
2.RESIDENT EVIL2	42
3.TEKKEN3	37
4.SILENT HILL	36
5.SYPHON FILTER	35
6.TOMB RAIDER III	32
7.NBA99	30
8.NFS IV	26
9.METAL GEAR SOLID	24
10.ROLLCAGE	15
11.CRASH BANDICOOT III	15
12.WARZONE2100	13
13.GRAN TOURISMO	11
14.ARMY MEN	10
15. CIVILISATION2	6

Rezultati nagradne ankete iz 9. broja

1. NAGRADA: KOMPJUTERSKI STO OD VEA COMP-A
Ivan Nikolić
2.1. NAGRADA: 5 CD-OVA OD 3S-A
Marko Petković
2.2. NAGRADA: 3 CD-A OD 3S-A
Mirko Popović
2.3. NAGRADA: 2 CD-A OD 3S-A
Aleksandar Samardžija
2.4. NAGRADA: 1 CD OD 3S-A
Aleksa Đoković
3. NAGRADA: 5 CD-OVA OD PRECIZ-A
Damir Ramadanović
4. NAGRADA: 2 CD-A OD SUPERSHOP-A
Jan Panik
5. NAGRADA: MIŠ OD OPTIMUSA
Zlatko Bedić
SONY PLAYSTATION:
1. NAGRADA: DUALSHOCK JOYSTICK OD SPRING-A
Kljajić Marko
2. NAGRADA: MEMORIJSKA KARTICA OD SPRING-A
Vuk Vuksanović
3. NAGRADA: 2 CD-A OD SPRING-A
Jovan Ilić

THe GaMe®

COOLGame od 21.8. - 25. 8. 1999.

Pošto ovo vruće i dosadno leto tako sporo prolazi rešili smo da ga učinimo malo zanimljivijim. U organizaciji SKY PASS-a, SSOFT-a, THe GaMer-a odlučeno je da se organizuje jedan događaj pod nazivom COOL-GAME (COmputer OLimpic GAMEs).

Suštinski gledano događaj se odvija u dve povezane etape. Za prvu je mesto događanja Beograd, a za drugu Lepenski Vir.

Za sve one koji se sećaju reportaža sa Quake 2 turnira, ovo će biti prijatno podsećanje. Naime, u trajanju od 12 do 16 avgusta u Internet centru Maverick će se održati turniri u Quake-u 2 i Need for Speed-u 3.

U periodu od xx do 23h će se održavati turniri po sledećem principu:

Quake 2:

- Po određenom rasporedu će se takmičiti grupe od 8 do 12 igrača od kojih dvojica sa najvećim rezultatom idu dalje. Pre samog meča biće zagrevanje u trajanju od 10 minuta, potom meč u trajanju od 15 minuta. Samo finale će biti nešto duže, u trajanju od 20 minuta plus naravno 10 minuta zagrevanja.
- Neće biti dozvoljeni cfg fajlovi i donošenje svoje opreme od kuće.
- U slučaju nerešenog rezultata između drugog i trećeg mesta oba takmičera prelaze u baražnu grupu iz koje polovina ide dalje.

Need for Speed III:

- Po određenom rasporedu će se takmičiti grupe od 8 igrača od kojih prva dvojica idu dalje. Pre same trke biće zagrevanje u trajanju od 5 minuta, potom trka u trajanju od 4 kruga.
- Staza će biti Rocky Woods, a vremenske neprilike će biti isključene.
- Voziće se automobili iz A klase (standardna verzija).
- Samo finale će biti 8 krugova, a vremenske neprilike će biti uključene.

Druga etapa odigravaće se u Lepenskom viru od 21. - 25. 8. Takmičenje u *Quake-u 3* i *Need for Speed-u 3* biće po istim pravilima kao i u Beogradu, s' tim da će se Quake 3 igrati na q3tourney mapi (iz verzije demo-a 1.06 tj 1.07). Biće organizovani i Team Deathmatch-evi.

Takmičenja u FIFA 99 i NBA Live 99 biće, takođe, uvršćena u zvanični program takmičenja.

FIFA 99:

- Utakmice će trajati po 20 min. dok će u finalu biti 30 min.
- Pobednik ide dalje, u slučaju nerešenog rezultata odlučuje zlatni gol.

NBA LIVE 99:

- Utakmice će trajati po 20 min. dok će u finalu biti 30 min.
- Pobednik ide dalje, u slučaju nerešenog rezultata igraju se produženi.

Biće naravno i mogućnost igranja u timovima, takozvani team deathmatch.

Oba takmičara će imati iste ekipe. Organizovaće se i ekipno takmičenje u formi turnira. Jedan igrač ne može biti član više ekipa. Za FIFA 99 maksimalan broj igrača u timu je 5, dok je za NBA Live 99 takođe 5 igrača po timu.

Nagrada će biti puno. Za sada su obezbeđene sledeće nagrade: za prvo plasiranog u svakoj igri obezbeđena je nagrada iznenađenja, za drugog video kartica u vrednosti od oko 200 DEM, i za treće plasiranog 64 Mb SDRAM-a, a za ostale gomila CD-ova, Intenet sati i pretplata na časopis.

Sony PlayStation će takođe biti zastupljen sa određenim brojem konzola, koje će biti na raspolaganju učesnicima, na kojima će moći da se igraju sve najnovije igre, kako u solo varijanti tako i preko linkovanih Sony PlayStation konzola. Biće organizovan i turnir u FIFA 99 i Tekken 3, a po potrebi biće ih i više.

Korizacija za učešće na turniru u Beogradu je 100 dinara za jedan turnir, odnosno 125 dinara za oba. Ako se prijavite uz prijavu iz GaMer-a, dobijate 2 sata besplatnog korišćenja Internet usluga Multimedijalnog Centra Maveric (Dom Omladine). Popunjavanjem samo anketnog listića za nagradnu igru u GaMer-u ne dobijate dotičnih 2 sata Internet pristupa.

Cena aranžmana za Lepenski vir:

- 860 dinara, 5 dana u hotelskom smeštaju na bazi punog pansiona u dvokrevetnim sobama
- za učešće na jednom turniru treba uplatiti 200 dinara dok se učešće na svakom od ostalih turnira plaća po 50 dinara.
- obezbeđen autobuski prevoz do Lepenskog vira koji nije uračunat u aranžman

Pored samih turnira koje će biti moguće pratiti i preko video bimova, biće organizovane prezentacije novog hardware-a, berza cd-ova, turnir u igrama na Sony PlayStation-u, organizovane turističke ture i još mnogo toga

Prijave možete odneti, i uplatiti naznačene iznose i u Maveric-u (Dom Omladine) i u SkyPass Studentski trg 15).

Najnovije informacije možete pogledati na *www.coolgame.co.yu.*

NATO Aggression against FRY

Do nas je ovog meseca stigao CD koji je po mnogo čemu karakterističan i značajan za podneblje u kome živimo. Kao prvo, CD i njegov sadržaj, su u potpunosti delo "naših" ljudi. Znači, jedan od retkih domaćih CD naslova. Kao drugo CD ima za temu NATO agresiju na Jugoslaviju koja je započela 24. marta 1999. a završila se 10. juna 1999. godine.

Ubacivanjem ovog CD u računar pokreće se autorun koji vas direktno vodi u instalaciju koja je brza i efikasna (u slučaju da je neki od fajlova na sistemu zastareo setup ih update-uje, a ako ne vidite video klipove možete da instalirate iz Windows instalacije u sekciji Multimedia Macromedia ShockWave podršku). Posle nje u start meniju dobijate novu grupu iz koje startujete program za pregledanje sadržaja CD-a.

CD sadrži hronološki i tematski organizovan multimedijalno - dokumentarni prikaz publikovanih reakcija iz različitih izvora u štampi, televiziji, i na Internetu na temu agresije NATO pakta na Jugoslaviju, 5000 fotografija, 100 audio-video inserata, 300 tonskih zapisa 10000 stranica tekstova koji su publikovani do 15. maja 1999. godine, izvodi iz stanih medija, analizu ekoloških posledica bombardovanja, geografske karte i još mnogo toga i sve na temu NATO agresije na Jugoslaviju. Ukratko ovaj CD predstavlja pravu riznicu informacija o agresiji NATO na Jugoslaviju, koju svako može sebi da priušti i sazna sve pojedinosti u vezi ove teme. Najlepše od svega je što sve to radi i na 486 računarima sa običnom VGA karticom (ne ne trebaju skupe 3D kartice i Pentiumi II na 450 MHz). Jedino je poželjno posedovati 8xCD ROM mada radi i na slabijim ali (primetno) sporije.

Sve ovo uradila je grupa ljudi okupljena pod imenom "INTERVISION - digital resistance 011". CD možete kupiti, što još jedna zanimljivost, preko interneta. U vezi cene i svega ostalog vezano za ovo, jedno od retkih domaćih CD ostvarenja, možete svratiti do Internet adrese: www.digit011.co.yu.

Tellurian Defence

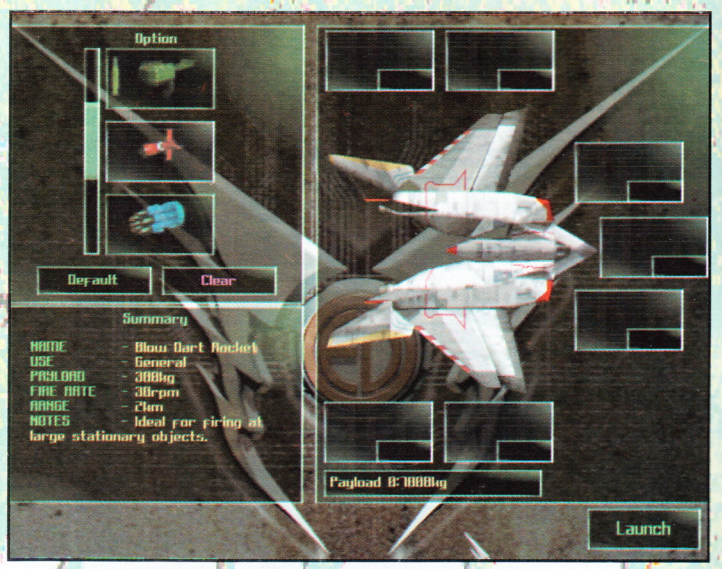
Iza ovog zanimljivog naslova, od renomiranog Psygnosis-a, krije se neviđeno nezanimljiva futuristička simulacija letenja, sa elementima pucačkih igara. Možda to zvuči lepo, ali je sama igra, u odnosu na konkurenciju i današnje standarde, pravi promašaj. Sve počinje sa pričom: Vanzemaljci napadaju, jedino ti možeš da spasiš svet. Ovo ne samo da nije originalno, već je jedno 5 miliona puta upotrebljeno u igrama i na filmovima, da se i sami vanzemaljci čude tamo negde kako smo opterećeni, kad su u suštini oni miroljubivi i bezopasni. U glavnom meniju dočekaće vas bombastična rečenica: Protect CIVILIZATION! Ali teško da ćete bilo koga zaštititi, kada jednom krenete sa igrom. Ni ostali elementi ne zaostaju za pričom - siromašni su i neoriginalni. Odmah ćete biti strpani u neku nesrećnu letelicu, koja se odaziva na ime X29 (čudo da nije X-Wing). A onda možete da krenete u spašavanje civilizacije. Ali pre nego što poletite, vi se setite da pogledate kontrole (koje mogu malo i da pomognu), ali isto tako i da pređete trenažne misije (gde ćete se upoznati sa čakama i trikovima kojima raspolaže X29).

Upravljivost letilicom je na osrednjem nivou, i veoma je teško u početku uraditi nešto, a da to nije eksplozija letilice usled pada na zemlju. Postoje kontrole za upravljanje wingman-ima, za zoom in i out, ali se oseća i nedostatak nekih, u prvom redu za strafe-ovanje, koje je neophodno za pucačke igre.

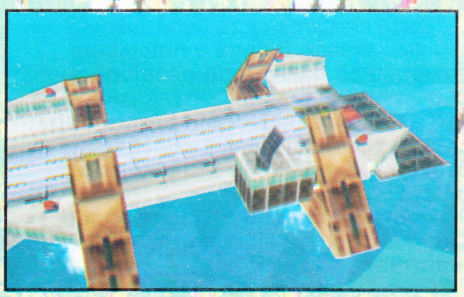
Za lakše snalaženje, iskreno preporučujem pogled iz trećeg lica, jer ćete tako imati daleko veći vidokrug u odnosu na pogled iz kabine, mada treba probati i pogled sa okrenutim monitorom naopačke (možda bude zanimljivije). Što se tiče dinamike igranja, mislim da Ne ljuti se čoveče za jednog igrača, ima bar tri puta veću istu od Tellurian Defence-a. Sama grafička izrada, poligonski tereni, i specijalni efekti su na iznenađujuće solidnom nivou, ali neke starije igre koje su izašle pre poprilično dugog vremena, imaju istu ako ne i bolju grafiku (Battle Zone, Incoming...). U igri sam došao do podatka da je igra izdata sredinom prošle godine, pa to može da bude opravdanje. Sve u svemu, grafika je tu negde na proseku, sa par odličnih specijalnih efekata. Ono što je zaista vredno istaći i pohvaliti su lepe eksplozije prilikom sudara sa zemljom, kao i efekti prilikom pucanja. Modeli letelica su znatno lošije urađene, sa isuviše malo poligona, tako da izgledaju pomalo grubo, a i tereni su mogli biti maštovitiji (npr. poput Thunder Brigade-a iz prošlog broja).

Zvuk je prosečan, a muzike nije ni bilo, jer je u pitanju bila neka rip verzija, koja se raspakuje na hard disk, i posle vam CD ne treba. Naravno, uvodne animacije nije uopšte bilo, a ne sumnjam da bi full verzija podosta popravila utisak.

U glavnom meniju, imate i neke dodatne opcije, poput Inventory, gde gledate razna oružja i čitate karakteristike, Briefing, gde se upoznajete sa zadacima koji su pred vama, sa predočenom slikom naratora i tekstom, i kad ste sve sredili otidite u Hangar, i pritisnite Launch. Nakon nekoliko minuta igranja (ili u najgorem slučaju nekoliko sati) ovo (ne)ostvarenje će vam poprilično dosaditi, i jedino što vam preostaje je escape/quit game.



Na kraju, jasno se nameće jedno pitanje: Kome će se ova igra svideti? Za ljubitelje simulacija letenja, ovo ostvarenje će ipak biti prevaziđeno i neozbiljno, a pucačkim fanovima i šah na kompjuteru bi bio zanimljiviji (i to onaj dugopotezni). Šala na stranu, igra verovatno ima nešto da pruži, i nije baš sve tako crno. Grafika je, što je već rečeno, solidna, a tu su i neki detalji tokom samog igranja koji nisu loše zamišljeni (prevoz transporterima, odbrana farmi(?) i tako dalje). Međutim, igra zrači nekom odbojnošću koja vas ne tera da igrate dalje i da istražujete, a sigurno velike zasluge za takvu atmosferu pripadaju i jeftinoj priči. Psygnosis-u ostaje da se iskupi u budućnosti sa nekim daleko kvalitetnijim igrama od ove.



IgroMe®

Grafika	50%
Zvuk	55%
Muzika	0%
Igrivost	35%
Atmosfera	25%

Ukupna ocena: 38%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Simulacija Pucačka

\+ Solidna grafika

\- Nezanimljiva priča, slaba atmosfera

Prince of Persia 3D

Legendarna, kultna (dopisati superlative) platforma koja je obeležila osamdesete dobija svoj treći nastavak. Po svim najavama i slikama izgleda da se čekanje od šest godina isplatilo.

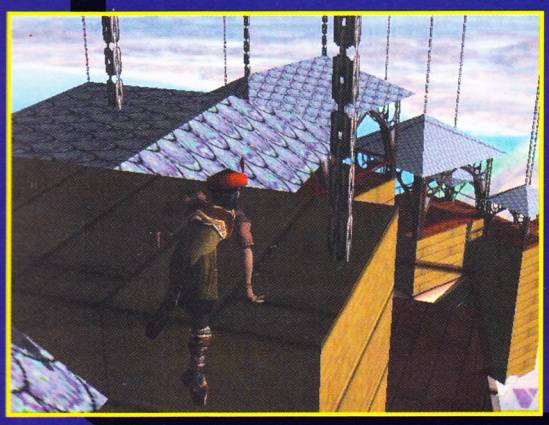
Originalni princ za svoju popularnost imao da zahvali animaciji lika (Jordan Mechner, programer prvog dela - snimao je svog brata u pokretima skoka i trčanja radi realizma) i dizajnu nivoa (zamke u zamkama). Za najnoviji nastavak planirano je obilato korišćenje oprobanih vrednosti (neki ljudi prosto obožavaju da dizajniraju zamke) i najnovijih vizuelnih tehnologija (u spisku korišćenih za neke čak nismo ni čuli). Po rečima Andrew-a Pedersen-a (dizajnera igre) na ovaj nastavak čekalo se uglavnom zbog nedostatka dovoljno napredne tehnologije koja bi dozvoljavala odličnu grafiku, velike nivoe, realistične likove i dovoljno visok frame rate za igranje.

Pogled iz trećeg lika, koji je često upropašćivan lošom kontrolom kamere trebao bi da bude jedan od aduta ove igre.

Priča se lepo uklapa u predhodne. Kralj Assan, sultanov mlađi brat besan zbog princezinog bekstva i braka sa princom hvata par u zamku i baca glavnog junaka u tamnicu. Princezi, naravno, sledi prinudno venčanje. Cilj je opet jasan - bekstvo iz tamnice i spasavanje princeze.

Pošto je glavni deo igre baziran na priči - multiplayere opcija neće postojati. Izvođenje je definitivno linearno, ali će postojati mogućnost (a ponekad i potreba) da se vraćate kroz neke već pređene nivoe.

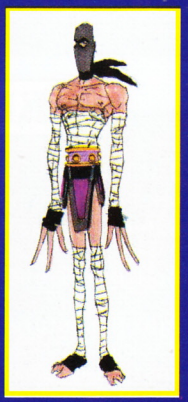
Kao hibrid avanture i akcione igre oko 30% igre biće akciono orijentisan. Nova oružja (luk i strele, razni mačevi i njihove modifikacije) za čiju animaciju je korišćena pomoć eksperata davaće igri više taktički prilaz. Umesto prostog nasrtaja na svaku prepreku korisnije će biti iskoristi magičnu strelu (Arrow of Discord) koja će pogođenog protivnika naterati da napadne svoje. Persijska mitologija je korišćena za inspiraciju prilikom izrade (magijskih) protivnika. Umesto korišćenja AI-ja neprijatelji će uglavnom koristiti već ranije pripremljene script-ove.



15 egzotičnih (čitati najšarenijih mogućih) ambijenata trebalo bi razbiju već legendarnu monotoniju tekstura 3D igara.

Glavni lik je pretrpeo najviše promena. Od mlađanog prestolonaslednika postaje solidno nabildovani ratnik. Radi što vernijih pokreta ogromna količina poligona potrošena je na njega (oko 30% poligona igre).

Kako se menjao izdavač (od Red Orb Entertainment-a ka Mindscape-u) vreme izlaska se povećavalo. U trenutnoj (pre alpha) verziji oko 70% igre je završeno. Najave za izlazak početkom 1999 su ipak bile suviše optimistične...

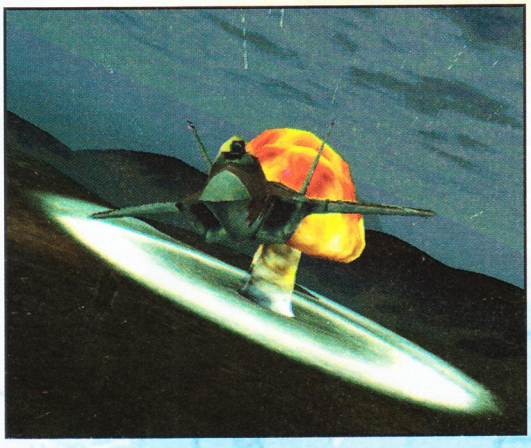


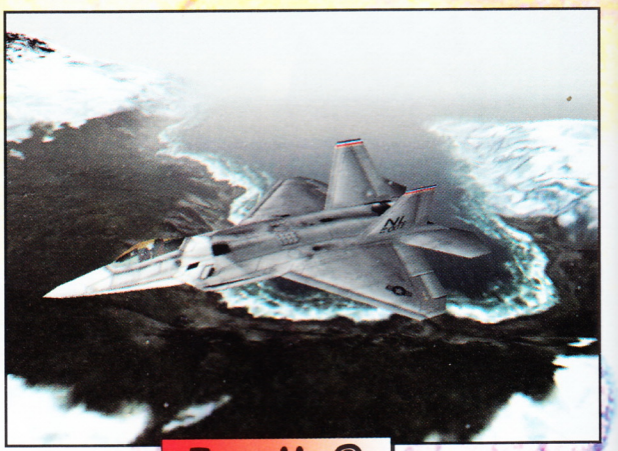
F-22 Lightning 3

Iz Nova Logica nam stiže treći nastavak simulacije letenja sledećeg američkog Hi-tech lovca F22 Lightning. I ova simulacija čuva Nova Logic-ovu "tradiciju" pravljenja akcionih simulacija letenja. Ipak uvedeno je mnoštvo revolucionarnih novina koje uskoro možemo očekivati da vidimo i kod drugih proizvođača ove vrste igara.

Posle bezbolne instalacije, koja će zauzeti 250MB HD-a, sešćete u kokpit stealth lovca za 21. vek. Pred vama je 6 kampanja i to u : Indoneziji, Čadu/Sudanu, Kola Peninsul-i (zaista ne znam gde se ovo poluostrvo nalazi), Alžiru, Filipinima i Jordanu/Siriji. Težine kampanja su srazmerno poređane ali uvedena je nelinearnost, tako da sada možete započeti sa najtežom a završiti najlakšom. Takodje postoji i 25 samostalnih misija gde ćete moći da uvežbate letenje. Prvo što će vam zapasti u oči kada počnete igru je fantastična grafika, posbno vaš nestvarno dobro modelovani avion. Takav izgled aviona (kako modelovanje, tako i fenomenalne texture) nije viđen ni u jednoj simulaciji do sada, bukvalno je fotorealističan. Sada pri spoljnom pogledu na avion možete videti i zakrilca ako su izvučena, a bez problema ćete očitati i oznake sa vašeg aviona.

Kokpit je realistično prenet, a u toku leta možete zumirati svaki njegov deo. Tereni izgledaju vrlo slično kao u MiG-u 29 (što znači veoma dobro) a isto se može reći i za pogled na protivnike. Igra podržava Glide, a konačno je podržan i Direct 3D. I u jednom i u drugom modu možete igrati u 1024x768 bez nekog većeg gubitka u performansama, a igra u oba moda izgleda skoro potpuno identično. Za one koji nemaju Glide ili D3D akcelerator ostaje softverski rendering kao uteha, i izgleda sasvim solidno samo što zahteva jači procesor.





U samoj igri ima pregršt novina a jedna je simuliranje vremenskih uslova, tako da ne treba da vas čudi ako neku misliju budete igrali po kiši, snegu i praćeni munjama i gromovima. Sve ovo podiže nivo realizma na maximum, a tome je je još više doprineto laganim otežavanjem igre. Sada imate više protivnika koji na vas ispaljuju rakete čim su u poziciji za to, a treba se čuvati i SAM site-ova jer često znaju da budu kobni. Rakete se mogu izbeći jedino veoma veštim manevrisanjem i upotrebom chaf i flare mamaca, a posle dužeg igranja verovatno ćete i sami razviti neku taktiku za izbegavanje. Takva situacija je i sa vašim raketama, pa u 80% slučajeva posle ispaljene rakete možete zaboraviti neprijatelja. Na raspolaganju vam je svo naoružanje koje će ovaj avion nositi

CAKE I TRIKOVI

❑ U toku igre pritisnite Ctrl+Enter i unesite neku od dole navedenih šifara (obavezno malim slovima!) a zatim pritisnite Enter

the truth is out there	Neograničena municija
fight the future	Dopunjava municiju
black oil	Dopunjavanje goriva
trust no one	God mod
i want to believe	Ne možete poginuti
udarcem o zemlju	
this isnt happening	Popravka oštećenja
ghostpit	Nevidljivi avion

IgroMe®

Grafika	88%
Zvuk	87%
Muzika	78%
Igrivost	90%
Atmosfera	83%
+	85%

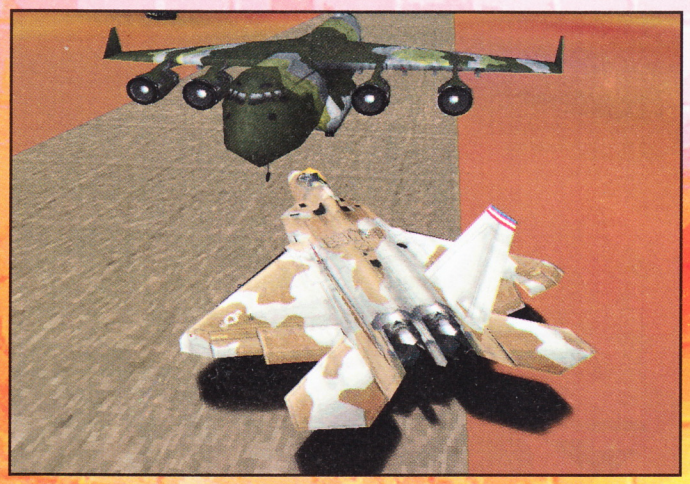
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233 MHz, SVGA karta, 250 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Simulacija letenja

\+ Dosta korisnih inovacija

\- Akcenat bačen na akcioni karakter igre

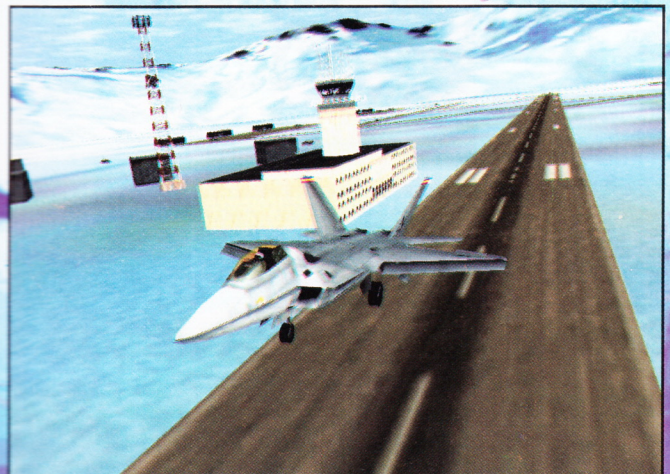


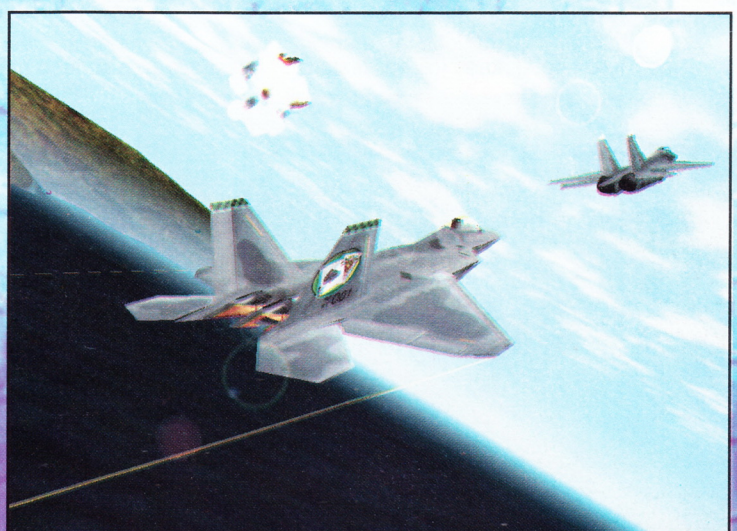
kada bude u serijskoj proizvodnji a novina je što u svom arsenalu imate, ni manje ni više nego, atomsku bombu! Eksplozije ovih bombi su urađene fantastično, a i u samom avionu ćete osetiti udare vazduha. Takođe ako ste previše blizu ili suviše nisko dejstvo eksplozije će vam oboriti avion. U samim kampanjama se povećao broj misija u kojima će te gađati ciljeve na zemlji, tako da sada u svakoj kampanji imate po jednu-dve misije u kojima ćete koristiti obične bombe i rakete vazduh-zemlja. Pored toga u svakoj kampanji imate po jednu misiju gde ćete koristiti nuklearno oružje, a moći ćete da ga upotrebite tek pošto dobijete autorizaciju od vaših pretpostavljenih. Uz igru se dobija i kvalitetan editor misija sa kojim ćete moći da pravite misije po vašem ukusu.

Zvučni efekti ispaljivanja raketa, motora eksplozija su dosta dobro urađeni ali nisu ništa senzacionalno. Takođe komunikacija između operatera na tornju i vašeg kompjutera u avionu (a i avioni koje pratite će vas pozvati upomoć ako su u opasnosti) je veoma realistična. Muziku više nećete čuti samo u menijima već i u samoj igri. Inače, muzika je dosta napeta što dodatno diže atmosferu igre, dok joj je jedina mana jednoličnost (2-3 teme) pa vam možda posle nekog vremena dosadi.

F22L3 u multiplayer modu možete igrati samo na Nova World-u (Nova Logicov server, potpuno besplatan) Možete igrati Deathmatch, RAW (Teamplay, gde se međusobno bore dva tima a cilj je uništiti neprijateljsku bazu) ili Cooperative modu. Tu je takođe uvedena novina zvana Voice-Over-Net (VON) koja omogućava pilotima da međusobno komuniciraju glasom. Ipak kada sam igrao na Novi nisam primetio neku preteranu upotrebu Voice-Over-Net-a, možda i zato što treba skinuti patch (oko 13MB) koji rešava probleme vezane za VON.

F-22 Lightning 3 je veoma kvalitetna igra sa mnoštvom korisnih inovacija koje će tek naći svoje mesto u ovom žanru igara. Ako ste ljubitelj simulacija letenja jednostavno ne smete propustiti ovu igru a ona će vam pružiti dugu i kvalitetnu zabavu.





Hell-Copter

Svi oni koji se sećaju 3. broja THe GaMer-a verovatno se sećaju i igre meseca: M.I.A. Ovo ostvarenje UBI soft-a veoooooma liči na tu igru. Vi ste u ulozi člana elitne, najelitnije, najtajnije, najbolje, najbrže i sve ostalo naj jedinice koja treba da pruži podršku NATO i svim ostalim "mirovnim" snagama u izvršenju njihovih plemenitih ciljeva. Jeste da vas malo plaćaju, pa bi trebalo pod hitno učlaniti se u sindikat nemilosrdih ubica, ne bi li sprečili da vas poslodavac zloupotrebljava, ali ćete moći da preživite, a ponekad i upgradeujete vaše omiljeno prevozno sredstvo.

Za gledaoce sa jeftinijim ulaznicama: u ovoj igri vozite helikopter. Ima ih tri tipa: mali lagani i jako pokretljivi Scorpio, "malkice" veći DragonFly (ne nije zmajska muva) koji je bolje oklopljen manje pokretljiv i nosi više oružja, i najsavršenija mašina koja vam stoji na raspolaganju, Vulture, veliki helikopter, slabo pokretljiv ali sa jako dobrim oklopom u startu i gomilom oružja. Ta gomilica podrazumeva: navodeći mitraljez, top, rakete, projektili, mikro projektili, bombe i klasterske bombe (ili popularnije kasetne bombe, ko je rekao da su zabranjene?). Ovde nastaje mali problem: za svako oružje treba definisati po jedan taster. To je 5 tastera samo za pucanje, ali pored njih treba definisati i tastere za: kretanje (levo, desno, napred, nazad), strafovanje (levo i desno), menjanje visine (gore i dole), kao i još par tastera opšte namene od kojih je najbitniji za spuštanje. Time broj obaveznih tastera dolazi do cifre 14 što je poveliki zalogaj i za jako dobre joystick-e, pod uslovom da vam ne izraste po još jedan prst na svakoj ruci, mada je i tada gusto (Genius MaxFire G-07 ih ima 8). Kada savladate ovaj malecni problem možete pristupiti igranju. U ulozi plaćenika, da se ne lažemo, treba da prelazite misije jednu za drugom. Sledi očigledan zaključak: linearnost je nešto što karakteriše ovaj žanr igara i to će se teško promeniti. Nakom svake uspešno završene misije dobijate određenu količinu novca, kao i svaki dobar plaćenik (ne zaboravite na sindikat), kojim kupujete upgrade-ove za vaše helikoptere koji nisu ni malo jeftini. Tako možete da nabacite bolji top, bolji oklop ili možda AfterBurner (i koristite ga ako imate slobodan prst za dotičan taster).

Misije su zanimljive i šarene. Ima ih dovoljno za nedelju dana. Onu misiju koju ne prođete možete igrati iz početka do besvesti, dok je ne prođete, bez posledica na dalji tok igre, ali zato sa posledicama na nervni sistem. Ja lično sam se jako, ali zaista jako, iznervirao kada 5. misiju nisam mogao da pređem više dana iz jednog jedinog razloga: transportni helikopteri koje treba da štitim su se kretali po zacrtanoj putanji ne stajući da me sačekaju, i naravno ginuli jako, jako puno puta, posle čega naravno, misija ide iz početka. Dosta tekstura, koje su lepo uklopljene u ceo ambijent, ali pomalo niske rezolucije mada to nećete ni primetiti kada akcija počne. Prisutni su svakojaki objekti: kuće raznih tipova, hangari, baze, aerodromi, heliodromi, mostovi, drveće, dalekovodi kao i civilna vozila koja ne treba uništavati, mada ... Za protivnike imate sve čega se možete setiti: džipove svih tipova, oklopljena vozila, tenkove, avione, brodove i naravno helikoptere. AI protivnika je jako dobar, retko će se dvaput za redom slično ponašati, mada to ne važi za tupave džipove. Sve ovo je zapakovano u lep engine koji može sve to lepo da protera i kroz Voodoo2 bez većih problema. Jedinice su lepo animirane, posebno tenkići koji okreću svoje simpatične kupolice u vašem smeru sasipajući tisuće vrelih metaka u vas, dok vi veselo eksplodirate ostavljajući za sobom elisu koja tužno, pod dejstvom zemljine teže, pada na zemlju, pod uslovom da ga niste prethodno dobro naprzili paljbom iz sopstvenog naoružanja. U menijima ćete čuti muziku koja bi trebalo da utiče na militantnu atmosferu igre dok će u samoj igri muzika otići u zapećak pod dejstvom lepo urađenih efekata i radio komunikacije koju non-stop čujete i definitivno vas uvlači u atmosferu koja vlada tokom svih misija. MultiPlayer podržan u svim oblicima, kako u DeathMatch tako i u Cooperative modu.

Akciona simulacija sa elementima taktičkog prikradanja neprijatelju koja će svakom zaljubljeniku u ovakav tip igara doneti dosta sati dobre i kvalitetne zabave, ako u dogledno vreme pređe 5. misiju. Šta god se desilo imajte na umu sledeće: CD nije ništa kriv!

IgroMe®

Grafika	87%
Zvuk	80%
Muzika	70%
Igrivost	76%
Atmosfera	89%
+	82%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta, 160 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Akciona simulacija

\+ Zanimljiva ideja, koja pri tom i lepo izgleda ...

\- ali je malkice komplikovana za savladavanje

Chris Metzen

(dizajner u Blizzard Entertainment-u)

Pošto se čekanje na Diablo II odužilo, odlučili smo da vam maštu raspalimo najnovijim informacijama iz pouzdanih izvora. Jedan od retkih koji je hteo išta da izjavi po pitanju razvoja ove igre je Chris Metzen. Iako su odgovori bili prilično neodređeni, mi smo iz njegovog intervjua datog na sajmu E3 izdvojili najinteresantnije detalje.

Kada će se pojaviti Diablo II i šta igrači mogu da očekuju?

Prilično sam siguran da će izaći do kraja godine. Napravili smo ogromna poboljšanja u odnosu na original. Pet novih klasa će biti odlične. Potpuno novi predeli, novi predmeti i drugo. Biće... epski.

Koji detalj je najbitniji trenutno?

Ermm, ovaj... (dosta izvlačenja) Paa, ništa mi trenutno ne pada na pamet.

Koji je bio najveći izazov u pravljenju igre?

Postoje dva izazova kada se pravi nastavak. Jedno je kako mi želimo da ispadne, a drugo kako će ga publika dočekati. Mislim da za sada sve lepo napreduje.

Šta će se dodati za multiplayer?

Blizzard želi da vidi što više multiplayer kampanja, koje možete prelaziti sa prijateljima i da istovremeno budete deo celokupne priče. Da završavate quest-ove zajedno sa drugima. Client server bi trebalo da u mnogome smanji mogućnosti varanja. Toga će uvek biti, ali time ćemo se ako ustreba dodatno pozabaviti kasnije.

Šta su bile najbolje stvari kod originalnog Diabla koje ćete preneti u drugi deo?

Ono što je najviše doprinelo popularnosti prvog dela je odlična grafika i jednostavnost igranja. RPG je uvek bio popularan, ali mislim da je ključ bio mogućnost igranja u više igrača.

Hoćete li proširiti ciljnu grupu igrača? Većina ljudi koja je igrala prvi deo hvalila je jednostavnost sa kojom se u igru može uključiti.

Ne. Naša pažnja je prvenstveno posvećena tvrdokornim igračima, ako znate na šta mislim. Igra nije toliko komplikovana da bilo ko ne bi mogao da se sa njom zabavi. Cilj je da zabavimo prave igrače, jer i mi proizvođači se tako osećamo. Značu, nešto što će se i nama dopasti, ali će još uvek biti dovoljno univerzalno za sve.

Hoće li biti novih grafičkih detalja koji će koristiti Voodoo III?

Stvarnmo ne znam.

Igra izgleda tamnije i karakteri su još gadniji. Jeli to želja da se podigne atmosfera?

Mislim da se to uvek događa sa nastavcima. Odličan primer su Warcraft i Starcraft.

Lista 10 stvari koje su igrači tražili da se ubace u nastavak. Osim trčanja.

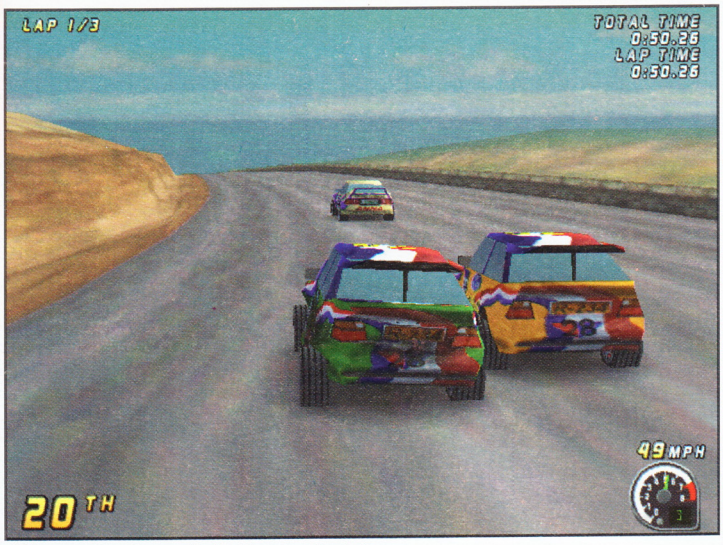
Da, osim trčanja. Više veština, više magija i veće razlike između klasa. U originalu tri klase su se nekako stapale u jednu, pogotovo na većim nivoima. Imali su iste veštine i magije. Ljudi su jednostavno želeli da vide veće razlike, više predela, questova, priče i svega ostalog.

Ima li nekih tajnih nivoa u Diablu II?

Prvog aprila Blizzard North je pustio lažnu sliku sa gomilom krava ljudožderki koje mašu sekirama. Za sada još nismo odlučili da li da ih ubacimo :)

Postoji li neki tajni kod za odlazak na nivo sa kravama u Diablu I. Ili je to samo glasina?

Glasine o takvom nivou je čisto zezanje. Ako kliknete na kravu milion puta nećete biti dovedeni na nivo sa kravama! Prestanite da klikćete na krave!



Boss Rally

Simulacije vožnji tipa rally trka posle Collin McRae-a da bi bile bolje od njega moraju ako ništa drugo da izgledaju lepše. Boss Rally definitivno izgleda lepše: ima podršku za Glide i Direct3D kartice (s' napomenom da u Direct3D-u definitivno izgleda lepše) i lepše texture. Još jedan plus bi trebao da bude i to što je ovo u stvari akciona simulacija rally trke. Sve ovo izneseno je na žalost jedino pozitivno što se može reći o ovoj igri (osim možda još par sitnica).

Kao i u svakoj rally trci imate na raspolaganju više modova igranja: championship, time atack i quick race. Quick race nasuprot svim očekivanjima služi za učenje oblika staza koje ste već otključali u championship-u tako da je pomalo apsurdna opcija. Na raspolaganju vam je 16 vrsta automobila koji se donekle razlikuju po performansama. Dobijate ih, ako niste do sada pretpostavili, prelaženjem i napredovanjem u championship-u. U svakoj trci treba da prestignete 19 protivnika, a kada to učinite kompjuter "ubacuje" još protivnika ne bi li vam trku učinio zanimljivijom (da li?).

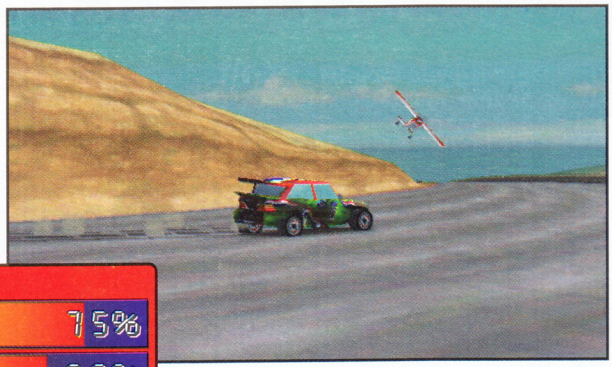
Staze su dizajnirane pristojno, u suštini ni malo u rally fazonu ali dobro (prisustvo prečica definitivno ubija svaku iluziju o tome da je ovo klasična rally simulacija). Okolnih objekata ima malo. Poneki na svake dve tri krivine, tako da vožnja ubrzo postane blago dosadna. Atmosferske prilike su promenljive prirode (toplu vodu izmislio sam prekjuče), i izgledaju jadno: kiša i sneg su u stvari kružići koji se razlikuju u boji (kiša je plavkaste a sneg belkaste boje), dok magla pristojno izgleda. Verovali ili ne ima trka koje se odigravaju u noćnom eksterijeru, sa upaljenim farovima koje ne možete da polupate, i koji su predstavljeni kao textrura. Samu trku možete voziti iz tri "pogleda": sa branika, iz kokpita (pri čemu je kontrolna tabla ispala iz kombinacije očigledno zbog lenjosti dizajnera) i tako da vidite kompletno vozilo.

Model ponašanja samih vozila na podlozi pristojno je urađen. Proklizavanje

vide.

Vozilo je vidljivo deformabilno pod uticajem neoprezne vožnje. Sve ovo kombinovamo sa lošim osećajem brzine tokom vožnje (fakat), lošim AI-jem protivnika, daje više nego bednu igru.

Kao da sve ovo nije dovoljno prilikom instalacije same igre instalira se i neki Extreme Audio Reality Interactive Around-Sound komponenta u Control



je jako lepo urađeno (skoro savršeno). Prednji točkovi bi trebali da se okreću pri skretanju ali ne i po ljudima koji su pravili Boss Rally. Modeli automobila podsećaju na ona koja se javljaju u samim trkama, ali su poligoni od kojih su sastavljena vozila često loše uklopljeni, pa se pro-

Panel koju srećom možete regularno da deinstalirate pri deinstalaciji Boss Rally-a. U svakom slučaju ako bi smo merili stepen zabave pri igranju rally simulacija prema Boss Rally-u onda bi i kupovina mleka i obližnjoj piljarnici bila definitivno uzbudljivija od tog doživljaja.

IgroMe®

Grafika	75%
Zvuk	60%
Muzika	0%
Igrivost	70%
Atmosfera	50%
+	61%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Arkadna reli trka

\+ Lep test Direct3D i Voodoo (GLide) kartica

\- Čemu ovo služi, a još i ne radi?

Corsairs

Gusarenje! Plovite morima, šibaju vas vetrovi, pljačkate brodove, otimate prelepe devojke koje se kasnije zaljube u vas, hm, zvuči privlačno. E, da, ako vas uhvate omastićete konopac ili ćete otplesati na dasci. A proganjaju vas svi. Pa, ima li kompromisnog rešenja? Možda. Priključite se nekoj od kraljevskih flota pa će sve nabrojano postati legalan posao za koji ćete čak biti i plaćeni. Naravno još uvek možete poginuti u borbi, ali, niko nije savršen.

Igra Corsairs se bavi upravo pomenutom legalnom varijantom gusarenja. Možete se boriti za slavu Francuskog ili Engleskog kralja. U pitanju je real-time strategija sa blagim primesama upravljačke simulacije. Na žalost (a bogami i iznenađenje) ne postoje pojedinačne misije, već samo dve kampanje. Da bi ste završavali misije u okviru kampanja potreban vam je novac i to u povećim količinama. Do njega možete doći na dva načina: trgovinom i osvajanjem gradova i brodova protivničkih strana. Od trgovine nema velike vajde jer vam treba puno vremena da utvrdite u kojim gradovima su cene za robu, koju vi prodajete, najviše. Pomoći će vam samo da stvorite početni kapital jer startujete igru sa nešto robe na brodu. Sa osvajanjem stvari stoje nešto bolje. Tu je u igri velika lova, ali i veliki rizik.

Vizuelno, igra izgleda jako lepo. Odavno nije viđeno realističnije talasanje mora. Brodovi su, iako sitni, nacrtani sa puno detalja i prikladnih animacija tipa spuštanja i podizanja jedra itd. Sve što je nacrtano je urađeno sa puno pažnje ali stoji i činjenica da se nema puno toga videti (gradovi liče jedan na drugi, kopna takođe, a između njih more, more i more). Tužno je što se borbe između dva broda uvek odvijaju na istom ekranu (doduše sa malo drugačijim rasporedom nekih sitnih detalja). Znam da su brodovi ličili jedan na drugi u to vreme, na kraju krajeva samo su ih od drveta pravili, ali ipak... Kad već pomenuh vreme, nadam se da ste ukapirali da je radnja igre smeštena nekoliko vekova unazad. To znači da će brodovi biti naoružani topovima, dok će vam u bliskoj borbi glavno oružje biti sablja. Desna strana ekrana sadrži mapu i puno korisnih informacija o stanju brodova. U borbe stupate klikom na protivnički brod ili luku. Ukoliko dvokliknete na brod vaše snage će pokušati da ga zauzmu umesto da ga potope. U borbi učestvuje vaš brod koji prvi pristigne na bojno polje i oni koji mu se pridruže u određenom (kratkom) vremenskom periodu, što može biti nezgodno jer se različiti brodovi kreću jako različitim brzinama, pa će se često dešavati da vam glavnina snaga zakasni. Zato je poželjno grupisati brodove po brzini i prvo napasti onim sporijim. Odnos snaga će biti grafički prikazan pre početka bitke. Ukoliko u borbi učestvuje brod na kome se nalazi lik koji predstavlja vas (Corsairs) vi preuzimate direktnu kontrolu nad svojim snagama. U suprotnom, možete kontrolu prepustiti računaru. Borba se ne može prekinuti sem ako kompjuter ne odluči da slabija strana treba da se preda.

Zvuk je standardan a muzika je prilagođena epohi u kojoj se radnja odvija što može biti zanimljivo ali pitanje je koliko će se dopasti ljubiteljima modernih pravaca.

Zahvaljujući lepoj grafici Corsairs na prvi pogled izgleda jako dopadljivo. Šteta što se programeri nisu potrudili oko igračkog interfejsa. Posle dužeg igranja možete se opasno umoriti od ponavljanja istih, dosadnih operacija tipa popravi brod i dopuni ga posadom. Neverovatno je da ovako šablonske radnje morate obavljati posebno za svaki brod koji posedujete. Luke koje posedujete možete dograđivati, popravljati ili koristiti za pravljenje novih brodova SAMO ako vam je u dotičnoj ukotvljen brod sa dovoljno novca. Onog trenutka kada je napustite luka vam ničemu ne koristi.

Cilj misije saznajete tek kad završite prethodnu, što može biti veliki problem. Konkretno, posle misije praćenja i zaštite broda koji skuplja porez saznajete da treba da osvojite luku za šta vam treba bar 10 brodova, i ako ih niste tokom prethodne misije osvajali (a niste imali potrebe za time u to vreme), morate ponoviti misiju koju ste upravo završili. Igra je i bagovita, pa se može desiti da vam zadaju da štitite pogrešnu luku, što ćete otkriti tek kad vam se, na vaše veliko iznenađenje, pojavi natpis da ste zabrljali. Naravoučenije glasi: često snimajte poziciju ali uvek pod drugim imenom.

Zbog navedenih mana igra Corsairs je prilično naporna za igranje, što je šteta jer principski nije loše zamišljena.

IgroMe®

Grafika	88%
Zvuk	72%
Muzika	80%
Igrivost	65%
Atmosfera	70%
+	74%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Nešto kao PIRATES

+ Simpatično

– Zamorno izvođenje

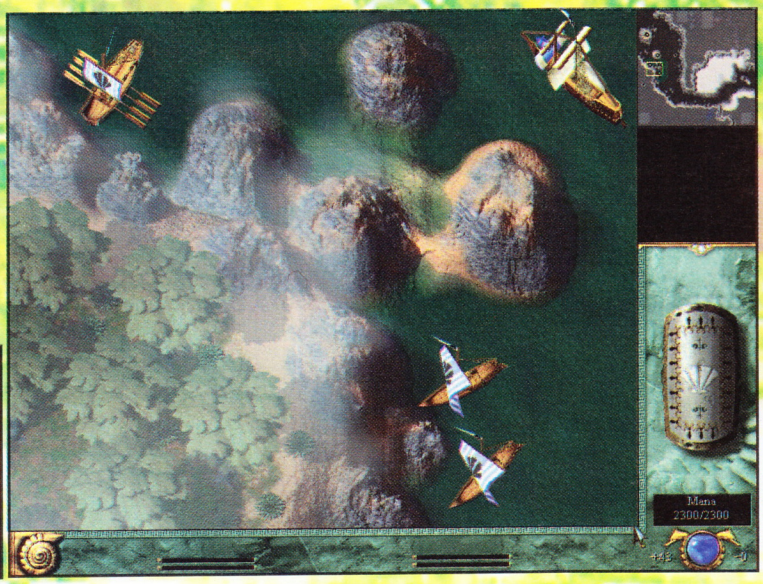
Total Annihilation: Kingdoms

Svi stratezi (pa i ostali) se zasigurno sećaju Total Annihilation-a, jednog od pionira 3D strategija. Naravno, TA nije bila potpuna 3D strategija, (tu revoluciju će doneti famozni Myth: The Fallen Lords), ali su ipak mape bile sa uzvišenjima i udubljenjima, pa nije bilo svejedno da li stojite na nekom bregu i pucate na protivnika, ili ste na ravnini. To je bio značajan napredak u odnosu na standardne (u ono vreme) 2D strategije, tipa Command&Conquer.

Iako je sve to bilo lepo, uvek sam smatrao da je TA-u nedostajala neka bolja priča i malo više šarma.

Evo, stigao je nastavak, i svi se pitate kakav je on, šta je novo, kako izgleda.. Prvi utisci su solidni, srednji utisci su dobri, i konačni su odlični. Prvo što treba napomenuti je da nastavak nema ni najmanje veze (po pitanju radnje, priče i slično) sa prvim delom, što me je itekako obradovalo. Za nastavak je upotrebljen prilično jednostavan i efikasan podnaslov Kingdoms, što najbolje odslikava odluku programera da za vremensku pozadinu izaberu neko drugo vreme, i da naprave veliki skok iz budućnosti u prošla vremena. Roboti su zamenjeni mačevaocima, oni veći roboti konjanicima, a letelice mitskim pticama i nekim zmajevskim varijacijama. Time je atmosfera apsolutno promenjena (neću reći poboljšana jer je to ipak subjektivno mišljenje). Što se tiče grafičkog izgleda, on je ponajmanje napredovao, ali je ipak doteran, i mada to još uvek nije engine poput Myth-a ili Warhammer: Dark Omen-a, prizor na ekranu je itekako simpatičan, ili najbolje reći, prijatan.

Pogled je odozgo, jedinice su krupne, a animirane majstorski (obratite pažnju na strelce kako zapinju lukom i ispaljuju strelu, ili na let ptica, plovidbu brodova i slično). Odziv jedinica je rešen veoma pametno. Nema puno snimljenih zvukova za pojedinu klasu, ali se zato jedinice ne deru na svako vaše označavanje i pomeranje, čime je osigurano to da vam neće dosaditi njihove rečenice (setite se Red Alert-a i debilnog uzvikivanja vojnika na svaku vašu naredbu). Muzika je ostala na visokom nivou (u prvom delu su bile odlične simfonijske kompozicije), samo je sada sve to u stilu muzike iz



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	82%
Muzika	86%
Igrivost	85%
Atmosfera	90%
+	86%

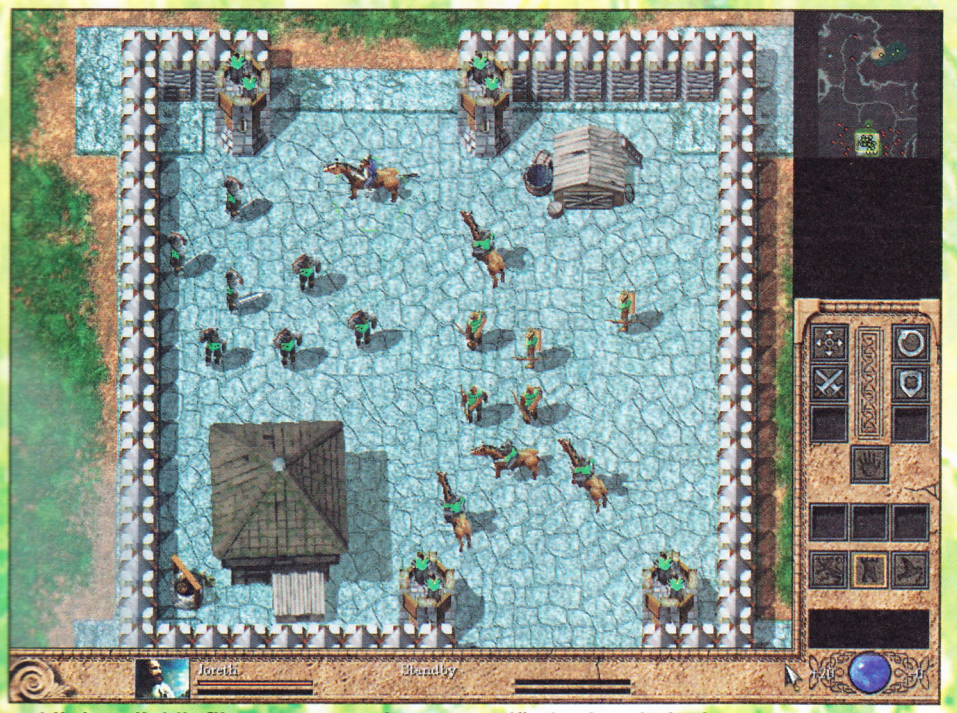
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 233 MMX MHz, SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium II 233 MHz, 4MB 3-D karta

Real-Time Strategija

\+ Prijatna atmosfera, broj i animacija jedinica

\- Duža učitavanja, bez pomaka na grafičkom planu



samo onim što ste dobili na početku, a u nekima ćete biti i graditelj, praviti vaš grad i vojnike, što je svakako originalan sistem u real time strategijama (kombinacija Myth-a i Age Of Empires-a). Reljefi koji se provlače kroz misije su raznobojni i raznoliki. Biće tu idiličnih zelenih livada, bašte, sela, pa onda more sa obalama u karipskom stilu, šumaraka, zamkova sa kulama i strelcima, i drugo.

Broj jedinica je poveći. Nismo bili lenji, pa smo prebrojali. Svaka od četiri strane ima oko 20 jedinica, što čini nešto više od 80 različitih rodova ukupno.

A sada par reči o tehničkoj strani. Najmanja rezolucija je 640*480, mada preporučujem 800*600, jer ne samo da je pregledniji teren u tom slučaju, već i jedinice izgledaju preciznije. TA: Kingdoms podržava i 3D karte, i prosto ne zna šta je dovoljno RAM- a (64 je neki optimum, a poželjno je i više).

Od nekih stvari koje treba iskritikovati, jedino je bitno da se spomenu duža učitavanja nivoa, koja mogu potrajati i do 5 minuta na brzoj mašini, ali samo kada su one gigantske mape u pitanju.

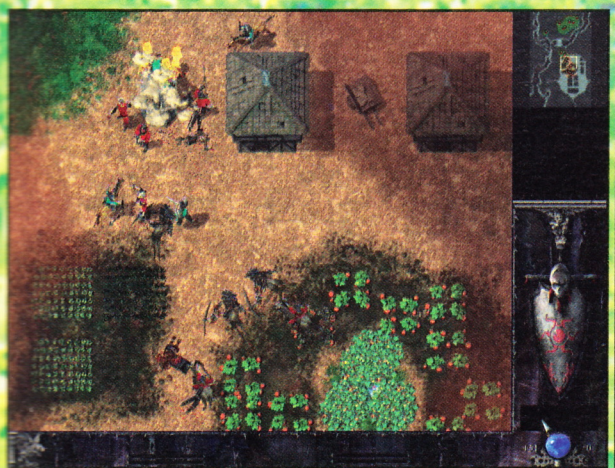
nekih istorijskih filmova, sa srednjevekovnim motivima.

Ali to smo, manje više, i očekivali. Ono što je moglo i da omane, je pozadinska priča, uvod u misije, i uopšte čitava propratna stvar oko single player moda. A to je odrađeno više nego pošteno. Bukvalno svakoj misiji prethodi lep uvod sa digitalizovanim govorom, i animacijama (u stilu pokretnih slika) sa brdom mapa, slikama pejzaža, likova i slično. Priča je dovoljno složena, ali i ako nemate dovoljno strpljenja da se udubite, možete se zabaviti. Dovoljno je da znate kojoj strani pripadate, i da pročitate stavke pred misiju koje treba obaviti. U igri postoje četri strane (sveta) - Aramon, Taros, Veruna, Zhon, a menjaćete ih kako priča bude odmicala.

Prve misije su dosta lake (par minuta igranja), a kasnije će se stvari malo zakomplikovati. Ni dizajn misija i mapa nije podbacio. Ako ste misili da stalno treba poubijati sve neprijatelje, niste u pravu. Jer, nije sve u maču, ima nešto i u sekiri. Šalu na stranu, borbe uvek možete voditi do kraja (dok na mapi nema nikog osim vas) ali zašto to raditi i zamarati vaše hrabre borce, kad je ponekad dovoljno samo otpratiti određeni lik (obična neka jaka faca) do predviđenog mesta. Na primer, treba ukrcati nekog opakog viteza u brod i odvesti ga na sigurno, pružiti pratnju messengeru koji nosi bitnu poruku, i slično. Sve to donekle podseća na Myth, kao i neki delići priče (pomahnitali undead-ovi i drugo), no daleko od toga da je ovo plagijat po tom planu.

U nekim misijama raspolažete

Ako ste voleli prvi deo, nisam siguran da ćete i ovaj isto tako voleti, jer je napravljen zaokret od 360 stepeni. Meni je ovaj deo više prirastao srcu od prvog, a ne sumnjam i da će svi ljubitelji fantazijskih strategija sa isključivo hladnim oružjima, i sa pomalo magije (Warcraft, Myth...) uživati u bitkama, avanturama, i trijumfima koje sa sobom nosi Total Annihilation: Kingdoms.



MidTown Madness

New York. Grad u kome je gužva u saobraćaju obična svakodnevna pojava. Velike široke ulice kojima tutnje gomile automobila, kamiona i autobusa. Vaš zadatak je da po svaku cenu završite trku.

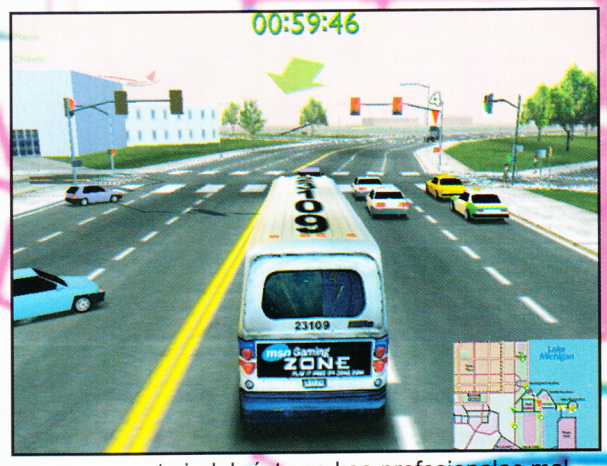
Sve se odigrava u New York-u (za gledaoce sa jeftinijim kartama) u kome se nalazi 2000 vozila koja se, što je najzanimljivije, pridržavaju saobraćajnih pravila, i protestvuju (trube) ako i vi to ne radite. Za vas, kao i za vaše protivnike kojih ima 5, to ne važi. Naravno, postoji policija, koja juri one koji krše saobraćajna pravila, ali ste im vi omiljena žrtva. To konkretno znači da će policija samo vas ganjati, a ostale protivnike ne, iako i oni krše saobraćajna pravila. Kroz 50 trka raznih tipova (od trke sa check-point-ima do klasičnih kružnih trka) imaćete priliku da vozite 10 tipova vozila (od nove Bube preko autobusa do policijskog automobila). Njihovo ponašanje na podlozi je preneseno jako dobro tako da nije svejedno šta vozite u kojoj trci. Vozila koja ne učestvuju u trci, izgledaju jako loše (mali broj poligona i bez textura) ali to je i opravdano s' obzirom da ih ima 2000. Vozila koja stoje vama na raspolaganju su pristojno urađena (ali ne kao, recimo, u Need For Speed-u). Sam grad po kome vozite je prenesen do detalja, i možete naći sve znamenitije zgrade New York-a. Pored zgrada, u gradu se nalaze i drugi objekti: lomljivi i nelomljivi. Možete lomiti druga kola, znakove, kante, kontejnere, semafore i bandere kao i sve ostalo što nije objekat tipa zgrade, spomenika ili drveća dok ekstremno treba izbegavati tramvaje. Posle sudara sa objektima vaše vozilo se deformiše do trenutka kada se raspadne. Tako će se desiti da vam pukne guma, popucaju stakla, dok je najbolje kada uspete da "izbijete" tri točka sa vašeg vozila, nakon čega dotični tužno nastavljaju svoju putanju. Kao i u svakom gradu vreme dana se menja, što se vizuelno jako lepo može zapaziti, a verovali ili ne ponekad pada kiša ili sneg. Posledica ovakvog koncepta je jako jednostavna: teško da ćete jednu trku voziti pod istim uslovima dva puta (osim ako to sami ne namestite). Ako ovome dodamo činjenicu da se saobraćaj menja po random principu, i da je jako teško da se dva puta generiše na isti način (posledica toga je da se procesor malkice više rabi, pa može doći do zastajkivanja u igranju na velikim raskrsnicama), dobijate dugu zabavu za sparne letnje dane.

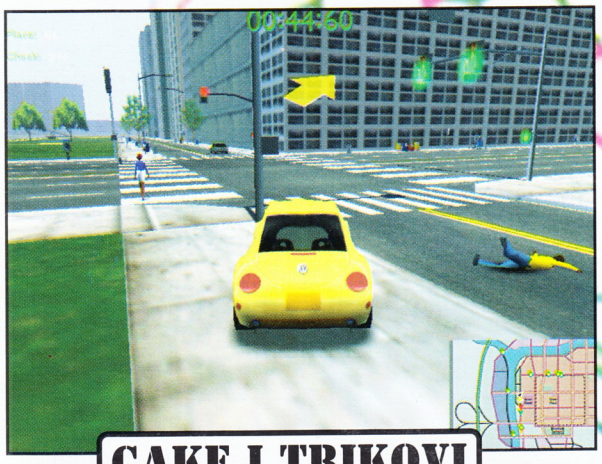
Samu igru treba početi kao amater, pri čemu, da bi ste napredovali u trkama i dobijali nova vozila, treba da budete među prvih tri u svakoj trci, dok ćete se kao profesionalac malkice više pomučiti.

Multiplayer postoji u svim znanim i neznanim oblicima povezivanja. Na raspolaganju vam stoje trke iz single player dela igre, sa dodatkom jedne jako zanimljive: igra policajaca i lopova. Multiplayer ima i jednu zamerku: nema saobraćaja, što je i razumljivo jer bi nastao haos kada bi svaki računar u mreži morao pored ostalih podataka sa serverom da prima i podatke o onih tričavih 2000 vozila.

Muzika i zvuk pristojni ali ništa što bi smo mogli okarakterisati kao fenomenalno.

Kao da sve ovo nije dovoljno da igru igrate mesecima postoje najave da će se pojaviti novi gradovi, a možda i editor,

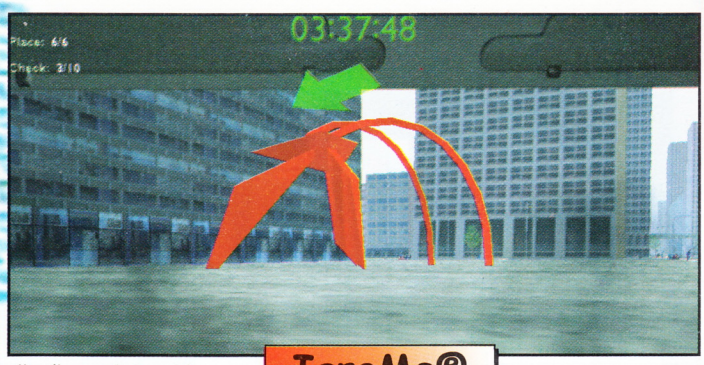




CAKE I TRIKOVI

Kao ime staviti:

Ime	Efekat
Showme Cops	Sva policijaska vozila vidlji va na mapi (nema bodova)
Big Bus Party	Sva vozila autobusi (nama bodova)
Tiny Car	Sva vozila mala (nema bodova)
amizdA eoJ	Sva vozila voze u nazad
Jet Planes	Sva vozila avioni (nema bodova)
Warp Eleven	Al 10 puta brži (nema bodo va)



gije (kompjuterski vođena vozila ne idu uvek idealnom putanjom) je igra koju bi svako ko voli ovakav tip igara trebalo da poseduje u svojoj zbirci. Napomena: "pravi" vozači neka obrate pažnju na "pravu" vožnju kada posle MidTown Madness-a sednu za volan.

P.S. Igra radi bez CD-a.

nakon čega bi bilo moguće napraviti i svoj grad a potom uživati u vožnji poznatim ulicama.

Igra koja spada po svojoj osnovnoj ideji u trke kolima sa elementima strate-

IgroMe®

Grafika	60%
Zvuk	74%
Muzika	67%
Igrivost	89%
Atmosfera	85%
+	77%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta, 188 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Trka automobila

+ Neobična ideja sa jako zanimljivim detaljima

− Grafika i nije baš neka, a i taj saobraćaj ždere procesor

Tako Dobar Izbor
TDI
radio 105.5 Mhz

DUNGEON KEEPER 2

Opšte oduševljenje koje je izazvala najava za prvi deo Dungeon Keeper-a bila je donekle pomućena lošim kampanjskim delom igre. Zašto? Ako već stvarate svoju malu tamnicu i zamke u njoj sigurno ne želite da počinjete od nule prelaskom na sledeći nivo. Dobre animacije bile su slaba kompenzacija za nepostojanje slobodnog moda u kome biste mogli do mile volje da razvijate svoju tamnicu, pravite zamke i mamite avanturiste da ih isprljaju. Dungeon Keeper 2 ispravlja tu najvažniju (idejnu) grešku i uvodi dodatak pod nazivom My Pet Dungeon - deo u kome imate sve vreme pakle (citat) da usavršavate svoju jazbinu.

Neki problemi još uvek postoje, i pošto ih nema mnogo nabrojaćemo ih. Borba je nepregledna i veoma se teško kontroliše. Od tri pogleda kamere upotrebljiv je samo jedan - izometrijski. Pogled odozgo ne daje vam nikakvu preglednost jer se sobe i likovi teško prepoznaju a zoom je preteran pa ćete se namučiti centrirajući kameru na neku

borbu da vidite detalje.

Za one koji su igrali prvi deo i oduševili se duhovitim introom sledi malo razočarenje, novi intro je grafički lepši, atraktivniji i u većoj rezoluciji no gubi na svim ostalim poljima.

Igrajući u single player modu moraćete (kao u prvom delu) da svaki put sve počinjete iznova. Nagrade ćete dobijati u vidu slatkih malih animacija koje reprezentuju stanovnike vaše tamnice (Bile Demon koji vitla pilićima kao da su nunčake i slično). Ovoga puta neprijatelji ne kopaju unaokolo, već čekaju u nekom neistraženom delu podzemlja. Na svakom nivou postojaće jedan glavni pozitivac koga treba utamaniti i uzeti mu kristal (za objašnjenje pogledaj intro). Za razliku od slobodnog moda, u single player-u će vam se pojaviti mala script-ovana animacija za svaku novu vrstu koja se doseli kod vas.

Prijatan novitet je i creature posession magija koja vam daje potpunu kontrolu nad nekim od vaših ljubimaca. Pogled na tamnicu očijma vašeg vernog goblina je predivan. Zatvor u kome vitezovi trunu dok ne postanu skeletoni ili točkovi za mučenje na kojima se vrte patuljci izgledaju sasvim drugačije gledani iz prvog lica. Sve prednosti 3D akceleratora su iskorišćene i upravljanje je podešeno tako da odgovara Quake-u. Sve bi bilo divno kada igra ne bi zastajkivala sa 16Mb 3D kartom.

Iskustvo tamničara prikazano je ikonicom iznad njihove glave. U krugu se nalazi broj koji predstavlja nivo , dok crtice sa strane označavaju energiju. Kada se (recimo) goblin ne nalazi u borbi u kružiću se nalazi mala ikonica koja predstavlja njegovo trenutno razmišljanje (glad, umor, veselje...). Koliko iskustva je potrebno do sledećeg nivoa vidi se po potamnjenom delu kruga - što je manji, lik je bliži nivou.

Od zanimljivih građevina treba izdvojiti:

Combat Pit u koji možete spustiti dva ili više monstruma da se međusobno biju. Time će im iskustvo rasti preko nivoa koga mogu dobiti trenirajući na lutkama. Pazite da se međusobno ne pobiju (ako vam je stalo).

Graveyard - groblje u koje biti odneseni svi leševi da istrunu i postanu vampiri.

Torture Chamber i Prison u kojima je moguće konvertovati neprijatelja u vaše redove ili izvući neku bitnu informaciju.

I što neko reče: Its good to be bad!

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	67%
Muzika	76%
Igrivost	95%
Atmosfera	92%
	85%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, 4MB 3-D karta, 60 MB HD

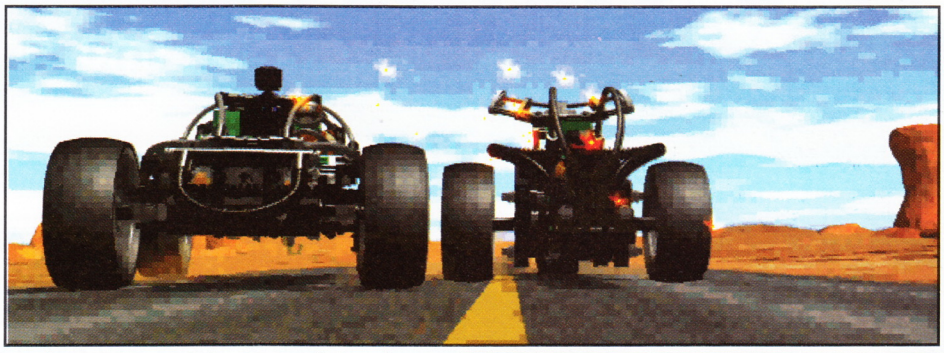
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 266MMX MHz, 16MB 3-D karta

Simulacija Tamničarstva

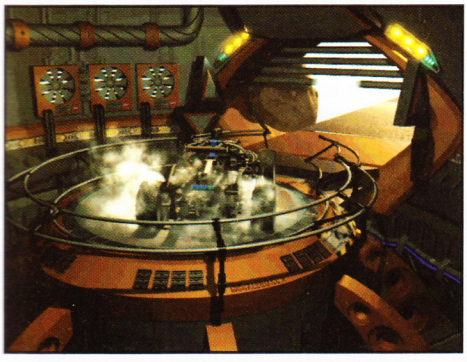
\+ Poboljšana grafika i potpuna sloboda tlačenja dobrica

\- Nepreglednost, nekorisne kamere i zahtevnost po pitanju 3D karte

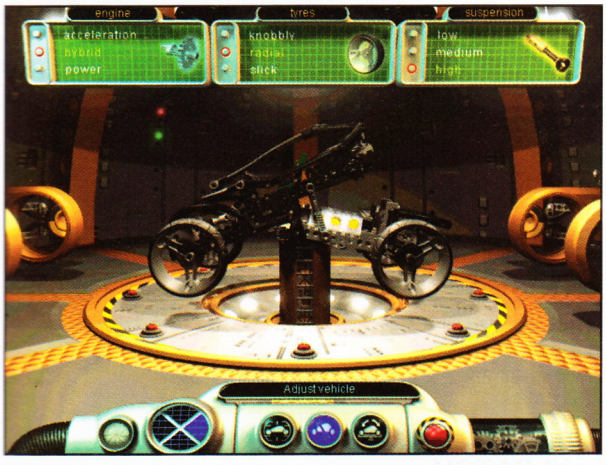
LEGO Technic



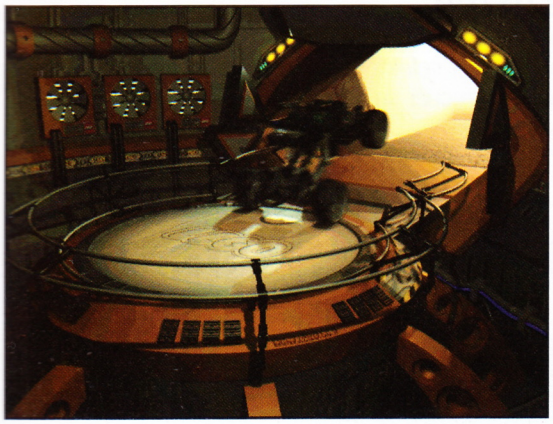
Kao i sva deca koja su imala kontakta sa LEGO kockicama i sam ću do kraja života ostao zaljubljen u njih i njihovu koncepciju koja vam omogućava da pravite oblike koji su ograničeni samo vašom maštom i količinom različitih oblika kockica koje vam stoje na raspolaganju. Od vremena kada sam se intenzivno igrao LEGO kockicama prošlo je dosta vremena u kome su one lepo evoluirale. Sada, posle standardnih oblika koje svi znamo postoje i mnogi drugi. Jedna od najnaprednijih je serija Technic LEGO kockica. Ova igra bavi se ovom serijom kockica. Sama igra je pre svega zamišljena kao pomoć (techical support) za vlasnike ovih kockica koji ne znaju da naprave naprednije modele automobila i raznoraznih vrsta vozila.



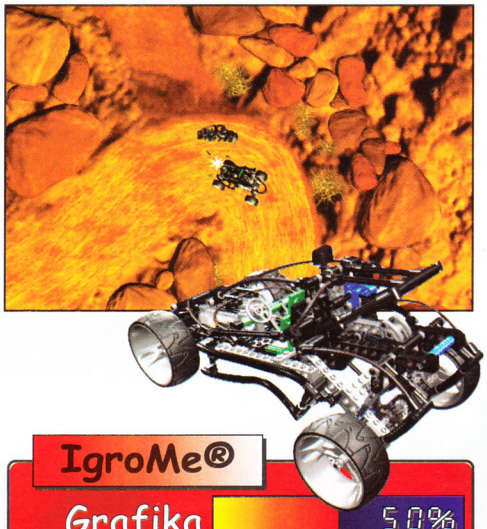
Na početku igre pogledajte demo ne bi li shvatili smisao same igre. Nakon toga imate zadatak da uz pomoć kompjutera sastavite prvo vozilo i krenete u poteru za prvim neprijateljem. Samo sklapanje je prikazano sa puno malih animacija u kojima se vidi koja kockica se spaja sa kojom ne bi li dobili kompletno vozilo. Posle (virtuelnog) sklapanja odlazite u laboratoriju u kojoj testirate vozilo i podešavate motor, gume i vešanje (amortizere). Kada sve podesite obavezno istestirajte vozilo u odnosu na teren na kome ćete voziti. Ako neki od parametara niste dobro podesili promenite dotični sve dok ne dobijete optimizovano vozilo za akciju. Sama jurnjava je "sa pogledom odozgo" i ni u kom slučaju ne predstavlja biser tehničke doteranosti ali izgleda pristojno. Neprijateljskog vozača prvo treba naći, a potom ga i izudarati tri puta, nakon čega njegovo vozilo biva uništeno, a neprijatelj "priveden" u vašu bazu.



Kada ceo ovaj ciklus ponovite za sva tri neprijateljska vozača i vaša misija je gotova, a vama poverena baza na čuvanje i komandu. Tako sada možete da pogledate kako se prave i "neprijateljska" vozila koja ste uništili, a samim tim i voziti ih na odabranim terenima, jureći kompjuterski vođenog protivnika.



Sama igra pre svega obiluje animacijama koje su zanimljive i zabavne. Način na koji je opisano sklapanje vozila je veoma dobro urađen tako da nikakav problem nije uraditi tako nešto i sa pravim kockicama. Mala hardware-ska zahtevnost igre i tematika pre svega namenjena mlađem igračkom naraštaju je nešto što će ih definitivno duže držati pred monitorima u ovo sparno vreme.



IgroMe®

Grafika	50%
Zvuk	60%
Muzika	78%
Igrivost	82%
Atmosfera	72%
+	69%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 90 MHz, SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 4MB 3-D karta

LEGO trka

+ Zanimljiva tema za mlađe igrače

− Loša grafika i pomalo zamorno sastavljanje vozila

Beskompromisni igrački sajt

eXXtreme 3D

www.exxtreme3d.co.yu

Šta ima novo na WWW-u?

SOUTH PARK RALLY INFO

Simpatične sličice, ali im još uvek stoji ono "work in progress" pošto je Acclaim tek prionuo na izradu. Zamislite samo likove iz South Park–a kako se ludački brzo voze u svojim smešnim vozilima...
http://www.acclaim.net/games/features/southpark/SPRally072099.html

VRML 3D MODELI

Gamespotova galerija 3D modela postala je bogatija za nekoliko novih likova.. Ako ste već na mreži, volite igre i 3D prikaz, nema sumnje da ćete prepoznati neke vrlo poznate face (Gabriel, Prince of Persia, Lara Croft (naravno), pa onda još po neki likovi iz SWAT 3, Descent 3, DK2)...
http://www.gamespot.com/3dgallery/index.html

3D BLOCKS

Interesantan programčić (samo 700Kb) koji vam omogućava da napravite možda svoju prvu tetris–oliku 3D igru. Nema frke, uopšte vam nije potrebno znanje programiranja. Interfejs je vrlo jednostavan, sličan Explorer–ovom, a za 3D se brine OpenGL... http://www.3dfiles.com/games/3dblocks.shtml

MORTYR DEMO

Da, izašao je, a i sa svojih 28.1Mb ne spada u kategoruju super teških. Dakle ako volite pucačine u prvom licu razmislite o ovoj poljskoj igri....
www.mortyr.net, www.mirage.com.pl, www.mortyr.com.pl

NFS: HIGH STAKES EDITOR

Utility je vrlo efikasan kada je u pitanju editovanje staza, a radi i sa NFS3. Oduzeće vam samo 130Kb, a možete ga pokupiti ovamo..
http://www.math.polytechnique.fr/cmat/auroux/nfs/index.us.html

CHEATOVI, TRENERI NA eXXtreme3D-u

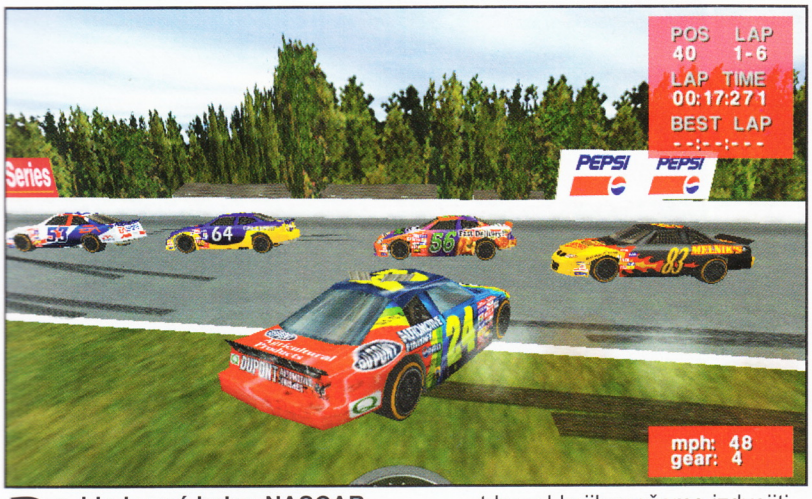
Na opštu radost "malo manje poštenih" igrača od danas nam je odeljak sa fajlovima na eXXtreme3D–u postao deblji za gomilu cheatova, trenera i tako tih stvarčica. Nemojte samo preterano da ga posećujete... bar dok sve prvo dobro ne isprobate na finjaka.
http://www.exxtreme3d.co.yu/cheats.htm

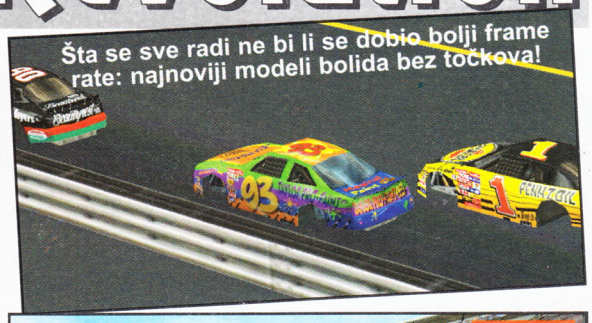
TA: KINGDOMS PATCH

Zakrpa za Cavedogov 3D potpomognuti RTS. Neki vrlo korisni dodaci, kao npr. mogućnost selektovanja jedinica istog tipa, mogućnost da napadaju krećući se, kao i 2–3 ispravljena baga...
http://www.cavedog.com

www.exxtreme3d.co.yu

NASCAR Revolution





Da, bio je već jedan NASCAR (Sierra) ali je ovaj potpisao Electronic Arts.

Svi kojima se ideja NASCAR trka sviđa neka nastave dalje, a svi oni koji ne vole kružne staze sa vožnjom tipa: pravac, gas do "daske" (za one koji vole brzinu neka polome dasku i neka nastave dalje), leva krivina, pusti gas do prve trećine držeći taster za levo, potom dodaj gas držeći levo, opet pravac i tako u krug više od 5 puta, neka slobodno pročitaju ceo opis: ko zna šta propuštaju.

Prvo što ćete reći kada vidite ovaj NASCAR biće: lepši je od Sierra-inog. Bolidi imaju 1500 poligona sa bogatim texturama (koje se uz malo čačkanja po bmp fajlovima mogu prepraviti). Na raspolaganju vam je 31 vozač čija imena su autentična kao i izgled bolida. U samoj trci imate 43 vozača protiv kojih se borite za mesto na pobedničkom postolju u 17 trka od kojih možemo izdvojiti dve koje ne spadaju u klasičan šablon kružnih trka. Pit Stop je rešen zanimljivo, ali malkice ubija akcioni ambijent koji vlada celom igrom. Kada uđete u Pit Stop "gubite kontrolu" nad vozilom dok vam se nudi meni u kome podešavate šta želite da uradite. Posle toga čeka vas još jedan zanimljiv detalj: mehaničari su obučeni u kombinezone koji su karakteristični za svaku ekipu, a njihovi pokreti su veoma verno preneseni. Još jedna zanimljivost vezana za mehaničare je ta što znaju da pogreše. Nakon izlaska iz Pit Stop-a ponovo dobijate kontrolu nad vozilom. Tokom same vožnje usled sudara vaš bolid će trpeti oštećenja koja se kreću od guljenja farbe do otpadanja delova šasije (najčešće haube i prednjih krila). Možete voziti sa pogledom na vozilo, iz kokpita (koji je očajno urađen) kao i prednjeg spojlera. Model ponašanja vozila je jako dobro prenesen (sa napomenom da momci iz EA-a definitivno znaju za neku emotivnu vezu između bolida i betonske ograde staze jer će se bolid vrlo često "vezivati" za dotičnu), što se ne može reći i za osećaj brzine. Još jedna mana odnosi se na podešavanje samog bolida koje nije tako detaljno, a što je najzanimljivije i ne utiče onako kako bi se očekivalo (što definitivno ukacuje na nameru da EA stavi veći akcenat na akcioni nego na simulacioni elemenat).

imate priliku da odigrate koju trku u mreži i možda na Internetu.

Zvuk odrađen više nego korektno, pogotovu ako se uzme poseban engine koji se njime bavi, i koji utiče na to da se zvukovi različito čuju u zavisnosti iz kog pogleda vozite ili da li se recimo nalazite bliže betonskoj ogradi ili sredini staze. Tokom igre čućete kako komentatore tako i ljude iz vašeg tima koji će vam davati sugestije. Muzika postoji iako je suvišna, ali sama po sebi nije loša.

Ovo ostvarenje EA-a treba pre svega posmatrati kao njihov prvi korak u NASCAR simulacijama koji pati od neuravnoteženosti, ali je kao takav jako dobar, pogotovu ako

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	87%
Muzika	83%
Igrivost	78%
Atmosfera	80%
+	83%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233 MHz, SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, PentiumII 233 MHz, 4MB 3-D karta

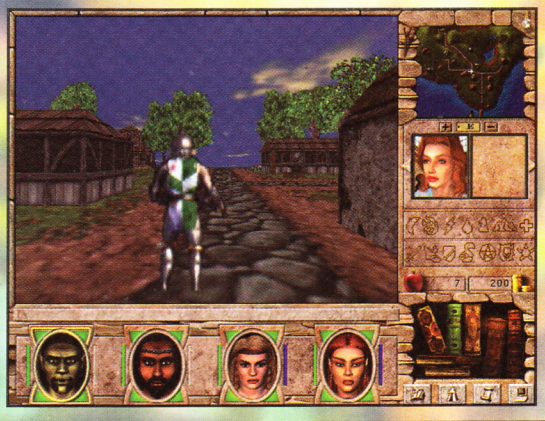
Simulacija vožnje

+ Osveženje na polju NASCAR simulacija

– Još uvek nedorađen proizvod

Might & Magic VII:

U poslednjih par godina, svet Might&Magic-a postao je neverovatno popularan. Tome su pre svega doprineli Heroes of M&M, stekavši veliku slavu među brojnom populacijom Gamera širom planete. Ali, za deo te slave je zaslužan i FRP serijal Might&Magic (bez onog Heroes) koji je jako značajan za sve fanove tog žanra, jer predstavlja redak primerak čistokrvnog FRP-a među morem kvazi-FRP-ova koji se pojavili posle Diabla, uključujući istog.



Dakle, jedna od malobrojnih zvezda na natmurenom FRP nebu dobila je svog blizanca. Da, reč blizanac je odlična da opiše razliku između ova dva dela, koja će prosečnog igrača koji pokušava da po ko zna koji put vidi nešto zanimljivo u FRP-u naterati da kaže: JAO! Zaista šteta, jer to automatski znači da svako kome se nije dopao prošli deo nema ni najmanje šanse da zaigra ovaj. Verovatno će čak i igrači M&M VI biti razočarani onim što vide pred sobom, i to iz više razloga.

Grafički, igra izgleda skoro potpuno identično kao prošli deo s tim što je u nekim slučajevima degradirana, dok je unapređenja jako malo. Okolina kojom se kretete izgleda isto, osim što je malko zablurovana korišćenjem 3D karte. Korisnički interfejs je daleko ružniji i po izgledu i po funkcionalnosti (u velikom broju slučajeva ne pomaže taster Esc nego morate nanišaniti

IgroMe®

Grafika	70%
Zvuk	52%
Muzika	61%
Igrivost	85%
Atmosfera	91%
+	75%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

FRP

\+ Umnogome proširen prethodni deo

\- Grafički još uvek slabo, čak i sa 3D podrškom

For Blood and Honor

standardnih osobina (Strength, Personality, Inteligence, Accuracy...), a dodate su i dve nove klase: Monk i Thief. Veštine koje razvijate mogu se podići i do Grand nivoa, što je veoma korisno jer donosi neverovatne bonuse (zamislite kakva su tek čudovišta). Tu su i novi skill-ovi kao što su Indentificate Monster (jako zanimljivo! otkriva osobine neprijatelja), Alchemy (sada je za mešanje i pravljenje napitaka potrebno posedovati ovaj skill) i još par drugih. Može se pomenuti i nešto bolja digitalizacija bića koja srećete unaokolo, mada su previše mutna kada im se približite. Novina, koja se meni jako svidela i koja je retko viđena je aktivno učestvovanje građana u borbi. Jeste da običan seljak nema mnogo izgleda da nekoga ubije, ali zato stražari služe svrsi. Ah, da, konačno se izgled ljudi koje srećete menja od mesta do mesta, a primetne su i neke inovacije na polju arhitekture objekata (Dvorac na vrhu brda do koga je jedino moguće doći putem vijugavih mostova, grad patuljaka pod zemljom...), i to bi otprilike bilo to. Odlične muzičke teme se već podrazumevaju kada je u pitanju ovaj serijal, a animacije kojih ovog puta ima daleko više, su neverovatno dobro urađene (prirodni pokreti).

opciju Close u donjem desnom skrivenom kutku ekrana). Čak su i likovi u inventar screen-u lošije urađeni i više liče na lutke nego na hrabre ratnike koji bi zarad spašavanja sveta žrtvovali svoju budućnost, život, pa čak i ručak u omiljenoj gostionici "Kod Probodenog Goblina". Građani, seljani i ostala prijateljski

Da li ćete igrati ovu igru ili ne, zavisi isključivo od vas. Ja moram priznati da sam bio veoma zadovoljan i srećan posle dvomesečnog igranja M&M VI kada sam 'ladno mogao da ubijam gomilu zlatnih zmajeva, ali mislim da je to ipak bilo izgubljeno vreme jer realno igra ne pruža dovoljno i ne zaslužuje toliko pažnje, čak ni od ljubitelja FRP-ova.

CD dobili od SUPERSHOPA: tel: 064-245-549

nastrojena bića i dalje imaju istu gadnu naviku da se ukopaju ispred vas posle čega kao mogućnost ostaje njihovo zaobilaženje (mrzim, mrzim, mrzim) ili seckanje (što baš i nije neka korist jer posle toga teško da ćete naučiti Light magije za koje je potrebno biti dobrica).

Ali, ako malo dublje sagledamo igru (ovo je bila omiljena rečenica moje profesorke srpskog iz kog sam redovno dobijao dvojke), pronaći ćemo i neke novosti bitne za igranje. U samoj generaciji likova ovoga puta učestvuju 4 rase: Human, Elf, Dwarf i Goblin. Svaka rasa ima drugačije raspodeljene poene u okviru nekoliko

CAKE I TRIKOVI

Napitci za normal nivo...

Red Potion = Cure Wounds
Yellow Potion = Cure Weekness
Blue Potion = Magic Potion

Red + Yellow = Cure Disease (Orange)
Red + Blue = Cure Poison (Purple)
Yellow + Blue = Awaken (Green)

Napitci za expert nivo...

Green + Blue = Recharge Item (Green/Blue)
Green + Yellow = Harden Item (Green/Yellow)
Green + Red = Bless (Green/Red)
Green + Orange = Cure Insanity (Green/Orange)
Green + Purple = Remove Curse (Green/Purple)
Orange + Red = Haste (Orange/Red)
Orange + Yellow = Stone Skin (Orange/Yellow)
Orange + Blue = Preservation (Orange/Blue)
Orange + Purple = Remove Fear (Orange/Purple)
Purple + Red = Heroism (Purple/Red)
Purple + Yellow = Water Breathing (Purple/Yellow)
Purple + Blue = Shield (Purple/Blue)

Napitci za master nivo...

Green/Blue + Orange = Noxious Potion (White)
Green/Blue + Green = Personality Boost (White)
Green/Blue + Purple = Swift Potion (White)
Green/Blue + Green/Yellow = Divine Power (White)
Green/Blue + Orange/Red = Divine Restoration (White)
Green/Blue + Orange/Yellow = Body Resistance (White)
Green/Blue + Purple/Red = Mind Resistance (White)
Green/Yellow + Orange = Cure Paralysis (White)
Green/Yellow + Green = Intellect Boost (White)
Green/Yellow + Purple = Noxious Potion (White)
Green/Yellow + Orange/Red = Fire Resistance (White)
Green/Yellow + Purple/Red = Divine Restoration (White)
Green/Yellow + Purple/Blue = Water Resistance (White)
Orange/Red + Orange = Speed Boost (White)
Orange/Red + Green = Flaming Potion (White)
Orange/Red + Purple = Shocking Potion (White)
Orange/Red + Orange/Yellow = Divine Cure (White)
Orange/Red + Purple/Blue = Air Resistance (White)
Orange/Yellow + Orange = Accuracy Boost (White)
Orange/Yellow + Green = Cure Paralysis (White)
Orange/Yellow + Purple = Flaming Potion (White)
Orange/Yellow + Purple/Red = Earth Resistance (White)
Orange/Yellow + Purple/Blue = Divine Restoration (White)
Purple/Red + Orange = Shocking Potion (White)
Purple/Red + Green = Freezing Potion (White)
Purple/Red + Purple = Might Boost (White)
Purple/Red + Purple/Blue = Luck Boost (White)
Purple/Blue + Orange = Freezing Potion (White)
Purple/Blue + Green = Swift Potion (White)
Purple/Blue + Purple = Endurance Boost (White)

Napitci za grandmaster nivo...

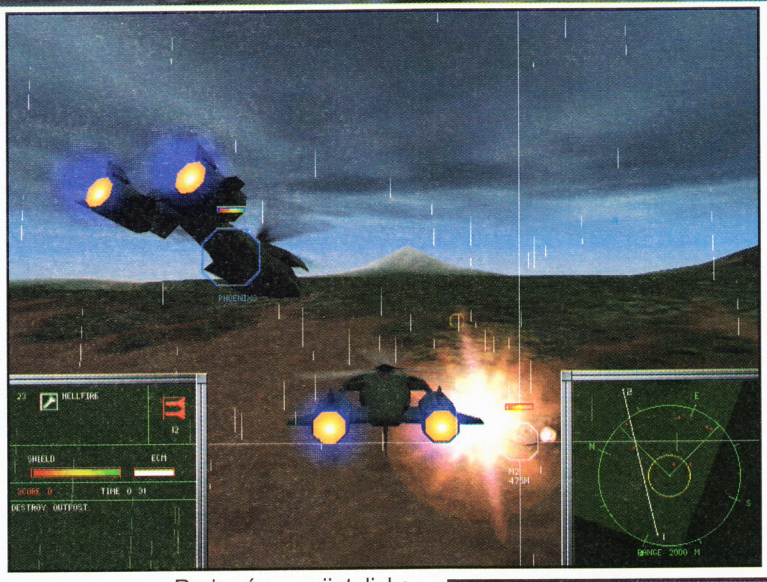
Orange/Yellow + Orange + Green = Pure Accuracy (Black)
Green/blue + Green + Purple = Pure Personality (Black)
Green/Yellow + Green + Orange = Pure Intellect (Black)
Orange/Red + Orange + Purple = Pure Speed (Black)
Purple/Red + Purple + Orange = Pure Might (Black)
Purple/Red + Purple/Blue + ??? = Pure Luck (Black)
Purple/Blue + Purple + Green = Pure Endurance (Black)

PeaceMaker

PEACEMAKER

IN THE FUTURE, ATTACK IS THE ONLY FORM OF DEFENSE

Mali mirotvorac firme simpatičnog naziva Jinxter (roba sa buvljaka?) je klasična redakcijska koska. Pravila igre su sledeća: kada nedužna žrtva instalira dotičnu kosku ostali članovi redakcije pokazuju prstom na žrtvu i teraju je da igru i opiše...



Radnja igre smeštena je u ne tako daleku budućnost u kojoj su se svetske terorističke organizacije ujedinile i sa oružjem dobijenim iz bivših sovjetskih republika osvojile Havaje (!), ubrzo nakon toga formira se MPE (višenacionalna mirotvoračka inicijativa je najzvaničniji prevod) koji dobija od UN dozvolu da svuda po svetu tamani teroriste (poznato?). Kao mirotvorac boricete se protiv najbolje opremljenih (terorističkih) armija na svetu i dijaboličnih genija (citiram!). Iako je borba dugotrajna i bez cilja na vidiku, ne smete izgubiti niti posustati - budućnost čovečanstva je bla bla bla...

Već sama instalacija pobudila je neke sumnje. Neproporcionalni fontovi, sistem fajlova iz windowsa 3.11, nemogućnost korišćenja TAB tastera kao i short-cut-a ALT-N za NEXT. Uninstall radi mnogo bolje!

Posle odigrane prve misije (i prve deinstalacije igre - prolazak kroz zgrade strašno nervira) utisak se nije popravio. Grafički engine koji tera ovu igru je solidan i podržava dosta grafičkih karata, ali je donekle bagovit. U igri se možete sudariti samo sa svojim wingman-om i ponekom zgradom. Ovo doduše daje zanimljive taktičke momente - možete prolaziti kroz neprijateljske tenkove i zbunjivati PVO. Pošto su zemlja-vazduh rakete potpuno iste brzine kao i vaš helikopterčić možete im pobeći običnim kretanjem unazad.

Ekranom figuriraju radar i pokazivač naoružanja. Radar je povremeno koristan, dok o naoružanju uopšte ne morate brinuti - bilo koja raketa će obaviti bilo koji posao. Radar će neprijateljske trupe prikazivati u čak šest boja, što možete drage volje da zanemarite (mi jesmo) i koristite ga kao pokazivač puta. Zapamtite samo da je wingman zeleno (čak i readme.txt-u piše da pazite da se ne sudarite sa njim).

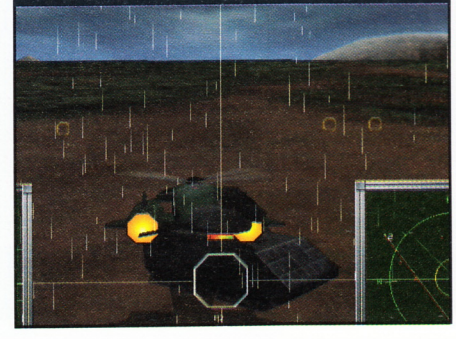
Primarno oružje može biti mitraljez ili laser (gde o municiji takođe ne morate brinuti). Mitraljez će automatski nišaniti po vertikalnoj osi no sami ćete morati da nišanite po horizontali. Postoje još i support oružja koja velikom jačinom pogađaju određene mete. Uz ovako jaku tehnologiju infra-crveni pogled vam skoro neće ni trebati. Jedino o čemu morate brinuti je štit (!?). O realističnosti nećemo trošiti reči...

Wingman je interesantno rešen, nit' prati vas niti waypoint-e, ali će se uvek naći negde u blizini i pucaće (najčešće) mitraljezom na tenk (kroz brdo). Možete mu narediti da napadne vašu metu, no prvo ćete morati da je selektujete. To se za razliku od SVIH drugih igara radi tako što se pritisne taster T kada vam je ta meta najbliže sredini ekrana. Svi ostali tasteri u igri mogu se videti na ekranu pritiskom na taster H.

Helikopterčić sa početka (Mohawk) nije jedini predstavnik MPE snaga, postoje još i Arapahoe i Huron čije se razlike baziraju na količini štita, oružja i brzini okretanja.

Posle svega ovoga treba reći da ni čisto akcioni deo neće biti od neke koristi za smirivanje živaca jer će nevidljivi komentator (kopilot?) posle svake ispaljene rakete izjaviti "raketa ispaljena"!

Izbegavati. Izbegavati. Izbegavati.



IgroMe®

Grafika	78%
Zvuk	22%
Muzika	35%
Igrivost	22%
Atmosfera	39%
+	39%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Arkadna simulacija

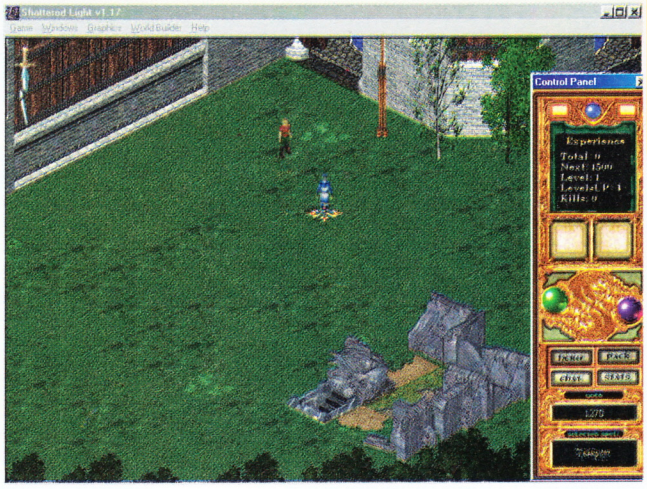
\+ Lepo izgleda

\- Naivno i nevino - mirotvorci ne bi trebalo da prave pucačine

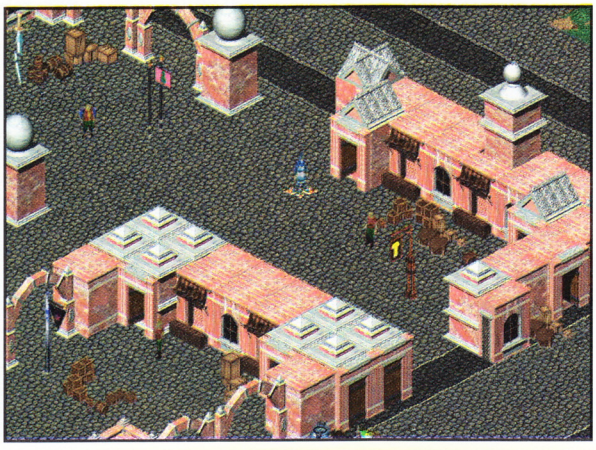
Shattered Light

Šta je zajedničko za igre kao što su Team Fortress, Ultima Online, Quake3 itd? To su tipični primeri igara koje su koncipirane na multi-player ideji, koja kako u svetu tako i kod nas iz dana u dan dobija sve više pristalica. Objašnjenje za ovu pojavu je jednostavno: Osećaj komuniciranja, sarađivanja ili nadmudrivanja sa ljudskim bićem koje se može nalaziti bilo gde u svetu daleko prevazilazi obični dan vrednog igrača, ma koliko on bio zanimljiv. Shattered Light je upravo jedna takva igra koja će prvenstveno biti zanimljiva za igrače MUD-ova (Multi User Dungeon).

MUD-ovi su tekstualne FRP/RPG igre za koje je obično potrebno posedovati Telnet, posle čega se priključivanje na određeni server izvodi veoma lako. Tada ulazite u novi, virtuelni svet, obično sličan Tolkinovom, mada postoje i MUD-ovi druge tematike kao što su oni koji se bave npr. StarWars-om. Igranje izgleda otprilike ovako: idem gradom, zapišem lokacije ili nabavim mapu, popričam sa prolaznicima (koji su živi igrači trenutno uključeni u igru), odem u npr. gradsku skupštinu gde saznam da postoji nagrada za pronalazak izgubljene ogrlice koju čuva neki monstrum, krenem u potragu pošto sam se pošteno najeo i naspavao, nabavim mač, ubijem čudovište, uznapredujem par nivoa, ispričam se sa poznanicima o pustolovinama, kasnije kupim kuću, oženim se.....



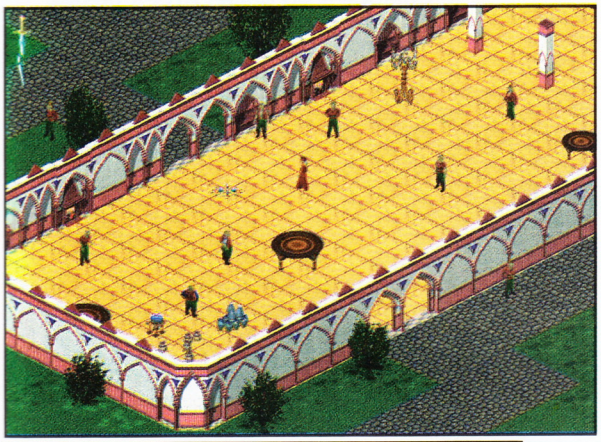
Dakle, kada znate princip igranja startujte Shattered Light, ali pazite, sledeće što budete osetili će biti ledena voda na vašem licu, kojom vas dižu iz kome. Prosto rečeno, igra grafički izgleda jaaako ružno. Sitni sprajtovi u podprosečnom izometrijskom 'sawindowsovimimokviromsastrane' okruženju će dobro poslužiti kao zaštita vaše kuće od lopova. Muzika je takođe veoma lošeg kvaliteta sa puno šumova mada su melodijice dobre (samo za one sa oštećenim sluhom). Međutim, i pored ovakvih nedostataka kada budete pronašli neko

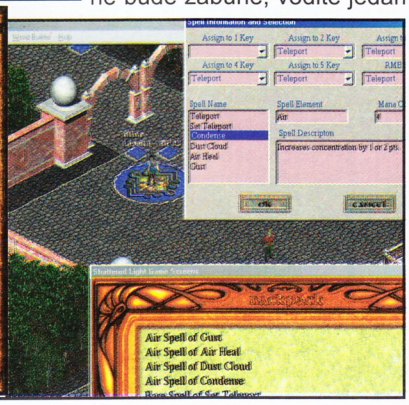


društvo i sa njim završite jedan od težih Quest-ova sve ovo će se nekako prolepšati, a na kraju vam se i svideti. Dodatni plus, kao i u svim Mud-ovima i (F)RPG-ovima je postojanje različitih klasa i rasa koje možete birati, tako da kombinacijom istih, kada sakupite družinu, možete mnogo lakše prelaziti prepreke: Reaver (nešto kao Thief) obije kovčeg sa magičnim mačem koji da Knight-u (Vitez), a ovaj uleti u pećinu i iskasapi zmaja potkrepljen zaštitnim čarolijama Mage-a (Čarobnjaka) (da ne bude zabune, vodite jedan lik, a družinu sastavljate dogovaranjem sa ostalim igračima).

Ako nemate pristup Internetu, možete odigrati i Single Player verziju igre, kada će živi igrači biti zamenjeni kompjuterskim. Čak je i poželjno ovo uraditi, ako nizašta drugo, onda za savladivanje komandi i interfejsa u igri, kako bi bili spremni za Internet. Oni malo iskusniji neće imati potrebe za tim jer je sve uglavnom standardno. Postoji više ekrana kao što su Inventar, Knjiga magija, Osobine lika koga vodite, i ostali FRP-ovski alati. Oružja, oklopa, magija itd. ima na pretek, pogotovo zato što Host na internetu stalno proširuje svet, dodaje nova čudovišta, lokacije i sve ostalo što mu padne na pamet.

Međutim, pored grafike koja će sigurno odbiti mnoge razmažene igrače (Mudovi uglavnom nemaju ni trunke grafike), veza sa Internetom u našoj zemlji je više nego očajna i skupa, tako da se ne isplati trošiti dragoceno vreme za nešto što će vas svakih pet minuta frustritati. Toliko od mene.
Disconnecting...





IgroMe®

Grafika	40%
Zvuk	54%
Muzika	63%
Igrivost	80%
Atmosfera	75%
+	65%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 28.8 modem, 200 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 56.6 modem

FRP za Internet

\+ Internet je čudo

\- Sve po mnogo

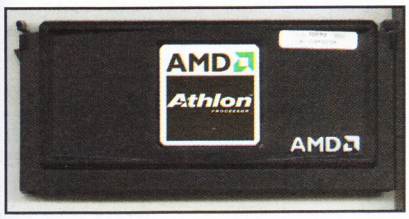
Ako niste znali...

... S3 je kupio Diamond, ali Dimaond je dužan da i dalje proizvodi kartice sa nVidia čipovima još neko vreme.

Via je kupila Cyrix. U isto vreme Via je predstavila novi chipset Apollo 133. Očigledno da će ploče sa ovim chipset-om raditi na 133 MHz, i pored Intel-ovog negodovanja. Chipset je optimizovan za 133 MHz memoriju, s' napomenom da će verovatno i kvalitetnija PC100 memorija raditi na ovim pločama. U ploče sa ovim chipset-om će moći da se stave sve vrste procesora Pentiuma II (Slot-1 ili Socket-370), i eto novog raja za overclock-ere.

ABIT BP6 je dual Socket-370 ploča sa Ultra ATA/66 kontrolerom, nekako baš pred izlazak Intelovog i810 chipset-a. Slučajno?

Rezultati testova q3test-a sa uključenom podrškom za multiprocesirske sisteme na dotičnoj konfiguraciji:
Dual Pentium 3 450
Tyan Thunderbolt Motherboard
Diamond V770 Ultra Ž 170 core / 190 Memory
IBM U2W SCSI 9GB Drive
320MB Ram
Windows NT 4.0 Workstation (SP 5)
pokazuju da se prednost najviše odražava pri manjim rezolucijama (do 50%) dok sa povećanjem broja pixela na ekranu taj procentualni porast opada, što navodi na razmišljanje: da li je to do q3test-a ili dual pentium 3 ploče sa procesorima ne donose željene performanse. Zaminljivo je da K7 (single



procesor sistem) na 600MHz daje bolje rezultate od dual pentiuma 3 na 500. Šta će biti kada se realizuje projekat o dual K7?
K7 procesor ima 20 miliona trancistora, radi na magistrali na 200 MHz, tercijalni keš je na 300 MHz i integrisan na samom procesoru, ima 128 primarnog, 512 sekundarnog i 512 Kb dotičnog tercijalnog

Izašao je i novi q3test 1.07 Popravljeni manji bagovi, uglavnom u vezi servera.

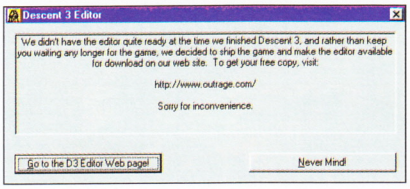
Izašao novi Dungeon Keeper 2 nivo: Olympia.
www.dungeonkeeper.com

Izbačen patch za Mech Warrior 3 1.1 koji ispravlja bug-ove u samom engine-u, zvuku i multi-

player-u. Videti na http://www.mechwarrior3.com/support/downloads.html.

Konačno će biti završeni OpenGL driver-i za Starsiege Tribes koji će obradovati vlasnike TNT kartica. Takođe će ispraviti i nekompatibilnost instalacije sa Windows 2000.

Gotov je editor za Descent 3. Uz originalnu instalaciju dobijate nešto što vas



obaveštava da ga možete skinuti sa njihovog sajta.

Rage of Mages 2 gotov! 43 nelinearne misije koje se odigravaju na srednjem istoku, gomila oružja, likova i svega ostalog.

Age of Empires 2 Beta izašla 22 jula. U časopisu možete pogledati preikaz Alfa verzije.

Nova verzija Bleem!-a bi trebala da izađe uskoro. Za one koji ne znaju šta je Bleem!

obaveštenje da je to emulator za Sony PlayStation koji radi u najvećem broju slučajeva veoma korektno. Posetite www.bleem.com

RIO 500 moguće je nabaviti u pred prodaji. Tj. platiti da ga dobije pre svih. Pregled RIO 300 možete pogledati u časopisu koji vam se nalazi u ruci.

Warhammer 40000: Rites of War je novi expansion pack za dotičnog. 2D

engine i dalje očajan ali za ljubitelje to nije ništa.

Tomb Raider 4 se polako privodi kraju. Novina je da će Lara ovaj put boraviti samo u

Egiptu. Puno je poređeno na engine-u pa se očekuje da izgleda fenomenalno.

Najprodavanija igra meseca Juna u Americi je:MechWarrior 3, posle koga je Episode 1 od Lucas Arts-a posle kojih slede:
3. RollerCoaster Tycoon (Hasbro Interactive),
4. Might & Magic VII (The 3DO Company),
5. Aliens vs. Predator (Fox Interactive),
6. Total Annihilation: Kingdoms (GT Interactive),
7. Rainbow Six Gold Edition (Red Storm Entertainment),
8. SimCity 3000 (Electronic Arts),
9. Scrabble (Hasbro Interactive),
10. StarCraft (Havas Interactive),
11. Monopoly Game (Hasbro Interactive),
12. Civilization: Call to Power (Activision),
13. Star Trek: Birth of the Federation (Hasbro Interactive),
14. Baldur's Gate (Interplay),
15. Big Game Hunter 2 (Activision),
16. Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (Interplay),
17. Need For Speed: High Stakes (Electronic Arts),
18. Hoyle Casino 99 (Havas Interactive),
19. Myst (Mattel Media)

pa vi vidite ko mlati pare!

MB Soft

KONFIGURACIJE
KOMPONENTE
ŠTAMPAČI
SKENERI
MREŽE
KNJIGE
ACCESSORIES
TELEFONI
TELEFONSKE CENTRALE
MOBILNI TELEFONI
SERVIS...

CD KLUB

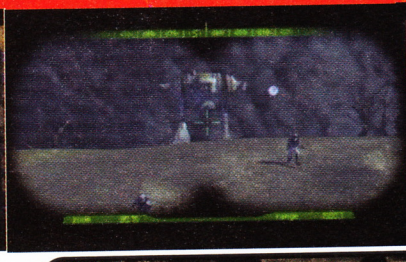
PRODAJA CD-a
IZNAJMLJIVANJE CD-a
PREKO 4.000 NASLOVA
PREKO 2.600 ČLANOVA
MP3 MUZIKA
JOYSTIC-i
MIŠEVI
CD CLEANER-i
MIKROFONI
DISKETE
PRAZNI CD-i

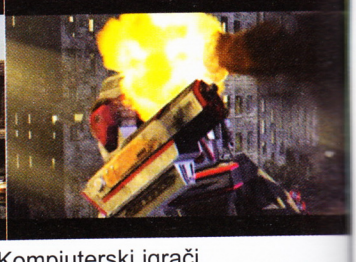
Zeleni venac, Brankova 11, 11000 Beograd, Tel.: (011) 626-701
Tržni centar Merkator, 11070 Novi Beograd, Tel.: (011) 695-993

www.mbsoft.co.yu

E-mail: mbsoft@eunet.yu

MechWarrior3





Svaki igrač sa malo dužim stažom, zasigurno pamti legendarni Mech Warrior serijal, a posebno njegov drugi deo, koji je do dan danas ostao neprevaziđena futuristička pucačka simulacija sa robotskim mašinama (bez obzira koliko taj žanr komplikovano zvučao, bilo je dosta ovakvih tipa igara). Pošto je ideja upravljanja džinovskim robotom kao stvorena za kompjutersku igru ovaj serijal privukao je veliku pažnju software-skih kuća. Licenca FASA interactive-a (koji su dizajnirali stonu igru) promenila je dosta proizvođača i zaustavila se kod Microprose-a (izvođač radova - dunđerski rečeno) i Microsoft-a (sponzor i distributer - i očigledno provera kvaliteta).

Brojni plagijati na temu (u kojima su mechevi bili neki tamo gaer-ovi i tech-ovi) pokušali su da ugrabe deo kolača. Neki od ozbiljnijih pokušaja bili su Scorched Planet, Heavy Gear, ali je svaki pravi Mech manijak znao da jedina igra koja će u potpunosti nadmašiti MW2 biti njegov direktan nastavak.

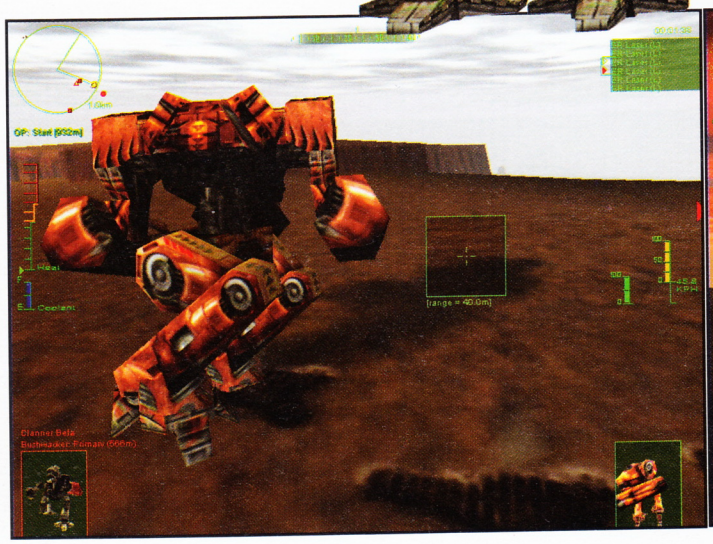
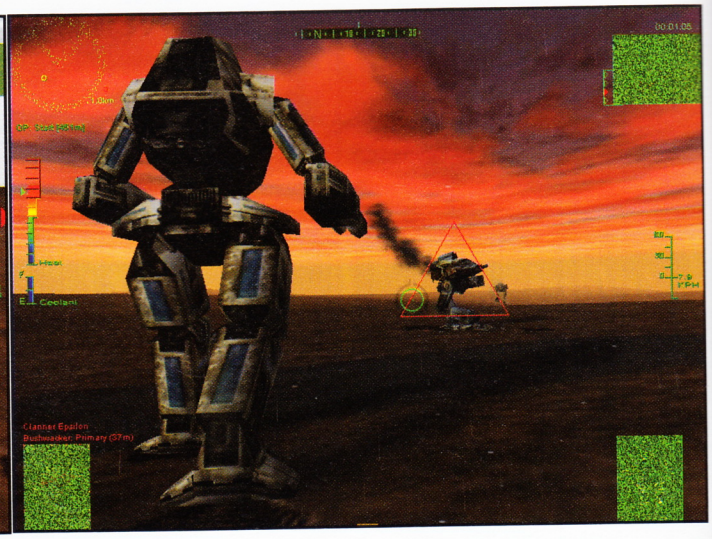
Prvo što treba naglasiti je da je igra pre svega za single mod. Igrom slučaja, probali smo MW3 i u multiplayer-u. On se pokazao kao prilično dosadan, jer su se dva člana redakcije prilično dosađivala, jer se sve svodi na sledeće - dva robota prilaze jedan drugom, a onda kada se nađu dolazu do napucavanja sa par metara, pa ko preživi. Mislim da bi eventualno igranje sa nešto više igrača, sa po 3-4 u timovima, pojačalo stratešku stranu i draž multiplayera, a za to se već moramo kačiti na Internet.

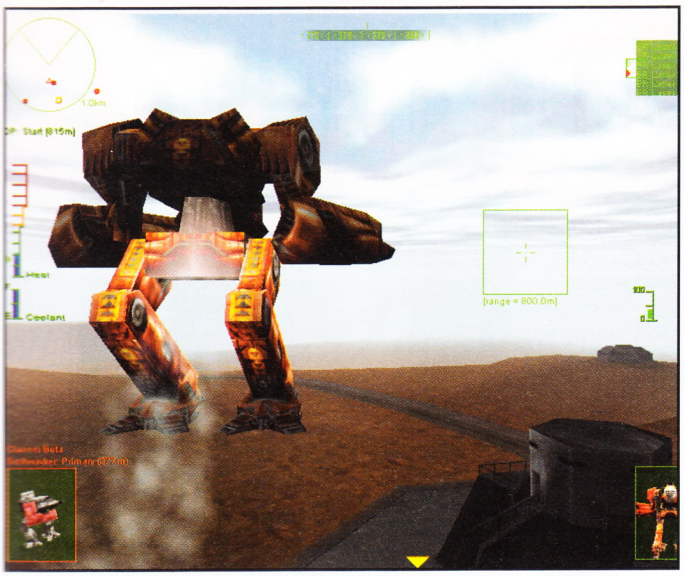
Osim grafike koju ćemo do detalja nahvaliti prvo što se primećuje prilikom igranja je nekakav arkadni osećaj. Pošto mišem nišanite prilično brzopokretne mete na velikoj daljini može se lako dogoditi da izmašite i loše prođete u borbi sa daleko slabijim protivnikom. Kompjuterski igrači promašuju znatno ređe, i manevar koji primenjuju za izbegavanje (hod u stranu i okretanje torzoa ka neprijatelju) vama će slabo biti od koristi.

Neke od scena iz Mechwarrior-a 3 kao što su spoljno gledanje vašeg robota dok trči, i dok se napucava sa protivnicima izgledaju apsolutno fantastično. Sećate li se Robokapovog protivnika ED209? One čuvene nogice sa tri prsta? E pa zagledajte sada vašeg mech-a. Priikom hoda prstići se savijaju, torzo blago naginje a tragovi (rupe) ostaju i po betonu i po zemlji. Skin Gunmetal (default) doprinosi kompleksnosti izgleda. Skinove možete menjati, a postoji svaki sa zasebnu oblast (pustinja, džungla).

Vaš robotić sada ima znatno više pokretnih delova no ranije, što ćete prvo primetiti prilikom nišanjenja. Osim torza možete odvojeno okretati i same pucaljke. A ako se setite, možete i da poletite. Međutim, nisu svi roboti opremljeni moćnim jet packom, koji će koristiti da se popnete na malo veći breg, ili da u žaru borbe zbunite neprijatelje. Zapamtite i to da se roboti greju od silnog korišćenja oružja, pa kad dođe do pregrejavanja, zadesiće vas mala restrikcija. I tako borite se vi sa nekim opakim robotom, i vi i on na granici izdržljivosti, i odjednom (zbog vaše loše taktike, i lošeg korišćenja oružja) vaš robotić čučne bespomoćan, a protivnik lagano zapali jednu cigaru, pita vas da li imate neku poslednju želju, i pošalje vas u staro gvožđe.

Okoliš je detaljan, lepo zamišljen i najbitnije - potpuno uništiv. Na plažama ćete čak primećivati plimu i oseku. Glomazni tragovi (ili bolje reći udubljenja,



krateri) ostaju nakon hoda vašeg gigantskog robota, pa ako još i padne kiša, eto zanimacije za lokalne seljane - besplatno kupanje. Naravno, poželjan je što teži robot, kako bi bazen bio što dublji. Najbolje će posao odraditi onaj od sto tona. One manje igračkice, od oko naprimer 40-ak tona, su pogodni za dečiji bazen. Obavezno i isprobajte da malo bućnete i samog robota, ako se nađete na odgovarajućoj mapi - plaža, sunce i plavo beskrajno more. Kupaći nije obavezan.

Kao što je rečeno, teren je apsolutno deformabilan, pa ćete vašim divom moći lagano prelaziti preko kuća, zidova, drveća, i ostavljati pustoš iza sebe. Videćete i već spomenute seljake, kako trče ispred vaših metalnih stopala. Pa, ako ste zločesti po karakteru, napravićete topli sendvič od njih za čas.

Grafika je zaista kvalitetna, a modeli robota su urađeni sa velikom strpljivošću i preciznošću, sa zavidnim brojem poligona. Efekti prilikim korišćenja nekog od oružja (laseri, mitraljezi, rakete...) su urađeni solidno, ali ipak nešto slabije u odnosu na druge propratne efekte u igri (npr. eksplozije). Ambijentalni zvuci, i zvuci koje prate razne akcije tokom igre su zaista korektni.

Od nekih većih mana, ako one i postoje zapravo, su poneki bagovi tokom igre (neprecizno kretanje na momente i bezrazložno sudaranje sa poligonima), kao i brojni problemi sa raznim video kartama, koji se rešavaju (citiram) nabavljanjem najnovijih drajvera za vašu grafičku kartu.

Možete igrati kampanju (sa detaljnim animacionim brifinzima pred svaku misiju) i pojedinačne misije (dobre su da na brzaka vidite koji sve roboti postoje u igri, i upoznate se sa svakim od njih detaljno). Ali, prvenstveno, nije loše da prođete malo treninga, jer su se momci zaista potrudili da naprave dobar trening sistem, sve sa tutorom koji će vas uputiti u cake i trikove mech warrirora.

Sve rečeno čini to da je atmosfera jako dobra, sa neprekinutom akcijom, ali i sa ostavljenim prostorom za razvoj malo taktike. Ipak, da se ne zavaramo, MW je ipak arkada, pa tek onda neka simulacija robota, što ni malo ne smeta. Ako ste igrali prošle delove, ne moramo ništa da vam kažemo. Ako niste, evo pravog načina da započnete vašu mech karijeru. Zato, trk po CD, odgledajte uvodnu animaciju jedno 10 puta, i srećno.

IgroMe®

Grafika	88%
Zvuk	80%
Muzika	0%
Igrivost	84%
Atmosfera	90%
+	86%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Arkadna Simulacija

\+ Celokupna atmosfera

\- Sitni bagovi i dosadan multiplayer

PROPAGANDA

STOLOVI ZA KOMPJUTERE I KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

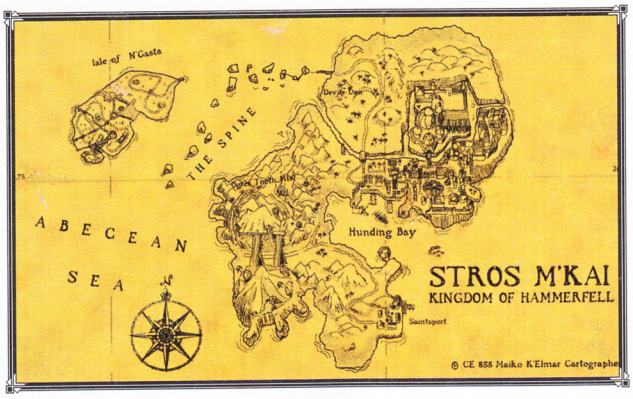
VeA Comp

STO poSTO STO!

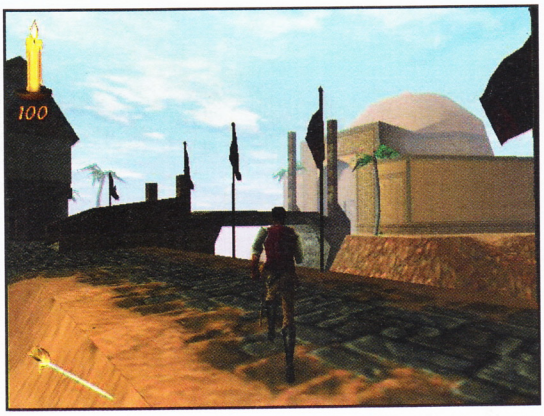
u Beogradu, Tadeuška Kotećuška 72
tel. 011 186 355 i tel/fax. - 267, a mobtel. 063 250 700, na www.veacomp.co.yu
u Novom Sadu, TEMMA TRADE, Ložionička 25, (021) 400 859, PIN SOFT, Vladike Ćirića 9, (021) 493 300
u Nišu, PAKOM, Dimitrija Dimitrijevića 34, 018/521 116
u Zrenjaninu, M&G, Gimnazijska 8, (023) 568 607, TARGA, Baranjska 45, (023) 549 927
u Kikindi, ROBNA KUĆA VANJA, Zmaj Jovina 71, (0230) 27 437
u Užicu, RCOMM, Trg partizana 10, (031) 21 565
u Novom Pazaru, KIMMEL TOURS, Moše Pijade 22, (020) 315 315
u Herceg Novom, MIKROBIT, Mića Valića 3, (088) 21 987
u Bjeljini, COMTEL MD, Račanska 129, (076) 472 427

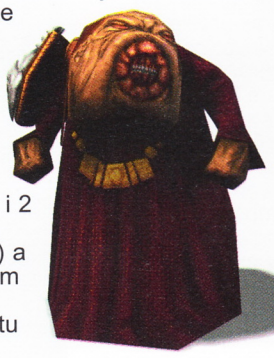
Redguard

Ponovo u fantazijskom svetu vilenjaka, patuljaka, međudinastijskih borbi i magije.Za razliku od prethodnih delova, Arena, BattleSpire i Dagerfall u kojima ste spašavali svet od raznih osvajača i magova a usput obavljali razne potrage radi opreme, slave i novca, Redguard ima potpuno različitu koncepciju. Naime mladi pomorski najamnik Cyrus saznaje da je njegova sestra oteta i kreće u potragu za njom. Stigavši u svoju davno napuštenu domovinu Hamerfell upada u mnogo veće probleme. Posle smrti starog kralja dolazi do građanskog rata između pripadnika Crowns-a i Forebears-a, naravno to iskorišćava moćna Imperija i okupira kraljevinu. Naravno za guvernera postavlja najmračnijeg, najmoćnijeg i najokrutnijeg lorda Richtona. Surova okupacija izaziva i stvaranje pokreta otpora, Resstles League koja upotpunjava svoje patriotske napore ponekom pljačkom trgovačkih brodova. Naravno da će pronalaženje sestre zahtevati rešenje svih ovih problema a pogotovo otkrivanje pravih namera svake od upletenih strana. I pored stereotipne priče samo pominjanje zmajeva, dark elfova i raznih nekromansera dovoljno je svaki pravi ljubitelj FRP igara mahinalno proveri svoj mač (miš) i ostalu opremu (zalihe hrane, sokova i da li su zvono i telefon isključeni) i baci se u akciju.



Nažalost Redguard za razliku od svojih odličnih prethodnika, apsolutno nije FRP igra. Znam, znam natpisi mnogih stranih a bogami i domaćih časopisa kažu suprotno. Po mom nadam se objektivnom mišljenju, igra u kojoj nema izbora, kreiranja i napredovanja likova, nikakvih osobina i učenja istih ,u kojoj kada želite da pogledate statistike oružja dobijete (duhoviti?) odgovor: Ovo je moja verna sablja, i u kojoj ne možete kupiti/naći/oteti nikakvo oružje ili oklop ne spada u kategoriju FRP igara. Sa Redguardom dobili smo verziju Tomb Raider-a sa muškim likom u glavnoj ulozi. Pogled u igri je iz trećeg lica, postoji i mogucnost rotiranja pogleda oko Cyrusa što je veoma korisno u zatvorenim i nepreglednim prostorijama. Inace samo igranje je veoma jednostavno, komande su svedene na minimum (pravci kretanja, skok i 2 akcione tastera) a prilaskom nekom predmetu ili osobi u donjem levom uglu se ispisuju moguće akcije. Likovi su prilično dobro i precizno urađeni mada se pri kretanju (pogotovo vašem) primećuje krutost pokreta. Najslabije je urađen skok jer je jako neprecizan i zahteva dosta vežbanja, često pri skoku dolazi do zaglavljivanja i prelamanja poligona. Dešava se da igra na momente uspori a zatim jako ubrza što može biti fatalno ako ste na velikoj visini. Okolina je sjajno urađena, prepuna impozantnih građevina. Iako teren odvijanja igre nije veliki, preciznost i originalnost je odlična tako da je pravo uživanje čak i samo lutanje po okolini. Svi detalji su funkcionalni, prema tome ako u vodi vidite peraje ajkule što brže na obalu a ako na zidu primetite pomeranje senke budite oprezni.





Zvuk je odličan i u skladu sa okolinom kojom se krećete (mada će vas brzo smoriti zveckanje novca dok trčite), borbeni uzvici

IgroMe®

Grafika	81%
Zvuk	61%
Muzika	54%
Igrivost	62%
Atmosfera	74%
+	67%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

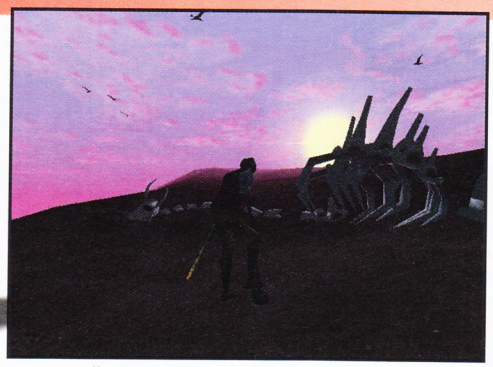
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Arkada (Nije FRP!)

\+ Originalna ideja i epsko (duugačko) izvođenje

\- Pojednostavljena borba i linearnost radnje

The Elder Scrolls



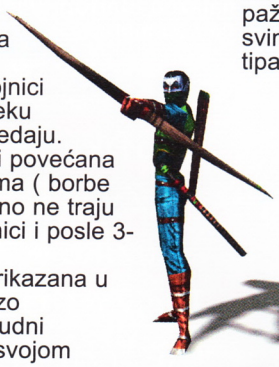
dočaravaju atmosferu, a urlici raznoraznih orkolikih spodoba su sjajni.

Likovi sa kojima komunicirate vam se posle upoznavanja javljaju na ulici, što je simpatično ali brzo dosadi. Sami dijalozi su jako dugi i često pretrpani nepotrebnim detaljima. Na žalost takav je i vaš dnevnik u koji se upisuje svaka pa i najmanja sitnica. Od lutanja na koje smo navikli u prethodnim izdanjima Elder Srollsa nema ništa, igra je izrazito linearna, možete skitati unaokolo ali nema napredovanja sve dok ne rešite određeni zadatak. Najbolji deo igre je sama borba. Izvlačenjem mača prelazite u borbeni mod, menja se ugao kamere i vaši pokreti. Izuzetna realnost borbe je i mogućnosti korišćenja samog terena. Ako se borite u krčmi slobodno skočite na sto imaćete prednost nad protivnicima ili ukoliko pokušaju da vas opkole bežite uz stepenice i dočekujte ih jednog po jednog. U žaru borbe nekontrolisani udarac mačem će razbiti flašu, preseći konopac ili odseći list sa drveta. Čuvajte se u borbi sa više protivnika jer uporno pokušavaju da vas opkole i napadnu s leđa. Ukoliko ste vešti i brzo odskočite možete uživati u prizoru da se dva protivnika međusobno probodu mačevima. U toku borbe protivnici se različito ponašaju, obični kriminalci već posle par udaraca počinju da mole za milost dok se elitni vojnici bore do kraja uz poneku psovku ili poziv na predaju. Realnost je mogla biti povećana smrtonosnijim udarcima (borbe hladnim oružjem obično ne traju dugo) jer neki protivnici i posle 3-4 proboda ostaju živi.

Vaša energija je prikazana u obliku sveće i jako brzo opada.Ukoliko ste zaludni možete se i hvalisati svojom mačevalačkom veštinom pred meštanima, lepo upadnete u kuću, sa par udaraca razbijete sve flaše i činije, preciznim udarcima pogasite sveće a onda vam dotična osoba odgovori " dobro imaš mač, pa ?".

Potrudite se da nađete mapu ostrva što pre jer znatno olakšava igru (procunjajte po ostrvu zagledajući u jazbine) a što se tiče para posle kupovine ašova i kompasa postaju praktično bespotrebne.

Sam predeo igre (morska luka), način oblačenja i stil borbe je takav da bi se radnja igre mogla prebaciti i u vreme pirata te opšta atmosfera malo podseća na prethodne igre ovog serijala. Veliki minus je i obavezno učitavanje pri ulasku/izlasku iz zgrada. I neka dešavanja u samoj igri su jako nelogična (taktika borbe protiv Trola i Golema) kao i neki događaji u igri tipa odlaska u guvernerovu palatu punu stražara samo da bi mu se u oči sasulo sve što mislite o njemu (jako nepromišljeno da ne kažem glupo). Iako ne ono što smo očekivali Redguard može da zaintrigira i privuče pažnju ali ne zadugo. Preporučujemo je svim ljubiteljima igara tipa Tomb Raider.



CAKE I TRIKOVI

┘ Pritisni F12 i ukucaj sledeće:
Item add,# ..... (gde je # broj predmeta)
Spisak predmeta:
(1) = ???
(2) = gold.
(3) = stoneskin potion.
(4) = health potion.
(5) = ring of invisibility.
(6) = Volas Ring
(7) = sabre.
(8) = rusty key.
(9) = gold key.
(10) = silver key.
(11) = amulet.
(12) = soul gem.
(13) = soul sword.
(14) = crowbar.
(15) = peg rune.
(16) = peg rune 2.
(17) = peg rune 3.
(18) = ???
(19) = orcs blood.
(20) = orcs blood with ...
(21) = spiders milk.
(22) = spiders milk with ...
(23) = ectoplasm.
(24) = ectoplasm with ...
(25) = Hist sap.
(26) = Hist sap with ...
(27) = Dwarven lore book.
(28) = Dwarven gear.
(29) = glass vial.
(30) = glass vial filled with elixer.
(31) = iron weight.
(32) = bucket.
(33) = bucket full of water.
(34) = gauntlet rune.
(35) = Elven Artifact book.
(36) = ???
(37) = Redguard Heroes book.
(38) = Hammerfell book on Flora.
(39) = map from Makio.
(40) = leather pouch of gold.
(41) = Crendels stolen map.
(42) = silver boat.
(43) = shovel.
(44) = aloe.
(45) = torch.
(46) = monocle eyepiece.
(47) = flag.
(48) = silver locket.
(49) = league insignia parchment.
(50) = Jotos Jail map.
(51) = Flask of Lillandril.
(52) = Hundings Tailsman.
(53) = Izsaras Journal.
(54) = feather.
(55) = Kithrals journal. The dead monk.
(56) = Folks Firmament book.
(57) = Izaras journal locked.
(58) = star stone.
(59) = key to warehouse.
(60) = key Izaras house.
(61) = spell.
(62) = ???
(63) = ???
(64) = glass bottle empty.
(65) = glass bottle with water.
(66) = glass bottle mixed with water and aloe.
(67) = strength potion.
(68) = bandage.
(69) - bandage with blood.
(70) = sabre.
(71) = sabre.
(72) = sabre.
(73) = sabre.
(74) = bone key.

Star Trek: The Next Generation

Birth of the Federation

Koliko puta ste igrajući Master of Orion za neprijatelje poželeli Klingonce ili Romulance a svojim brodovima dodeljivali imena tipa Enterprajz? Niste li bar jednom pomislili da je Star Trek univerzum kao stvoren za igre stvaranja? Odgovorni iz Microprose-a su napokon skupili hrabrost i na tržište izašli sa igrom koju je većina Star Trek fanatika već dugo čekala. Vreme je da počnemo da je pljujemo...

Posle uvodnog razgledanja ponuđenih opcija i detalja (opšteg šarenila i Star Trek podataka) i početnog zanosa (prvih 100 poteza) na površinu su krenule da isplivavaju mane.

Ova igra ima lošu osobinu da se u njoj ništa (BAŠ NIŠTA) ne može preimenovati. Preko toga bi se možda i dalo preći kada bi već dodeljena imena imala makar malo više raznovrsnosti. Sva imena kao da su dodeljivana u FOR TO NEXT petlji.

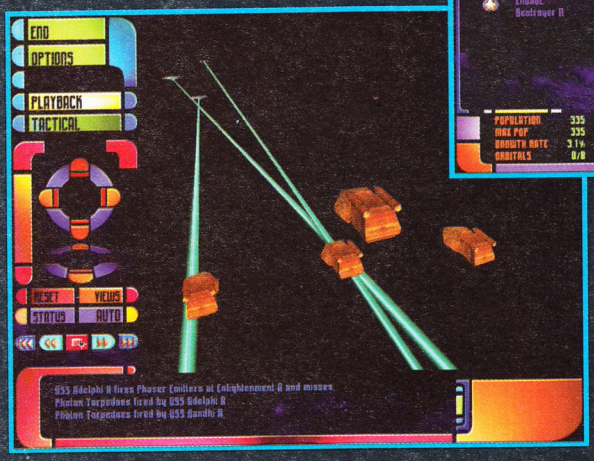
Tehnologije su Biotech X ili Weapons Y gde umesto X i Y možete dopisati broj od 1 do 8. Brodovi su najčešće Destroyer I ili II, Scout I ili II itd. I najgluplje moguće - ako se neka od manjih rasa zove MjauMjaukci planeta će se SIGURNO zvati MjauMjau (pojednostavljeni primer dat je iz čiste zlobe).

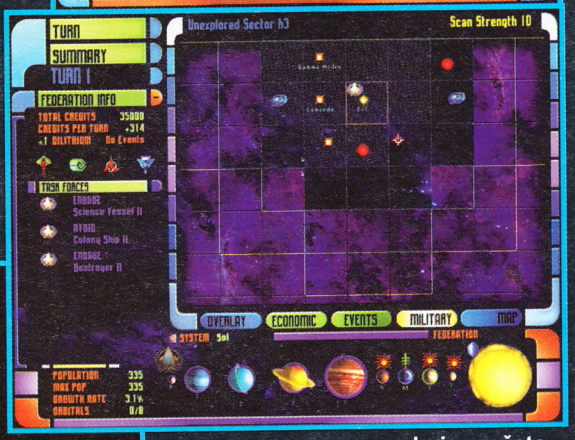
Svaka od ponuđenih pet rasa ima svoju uvodnu animaciju, koja potencira najbitnije osobine. Osim interfejsa sve razlike između rasa svešće se na broj photonskih torpeda i phasera i različite nazive za građevine. Partija se može igrati na dva načina: Dominacija (jasno) i Osveta (uništiti dva smrtna neprijatelja vaše rase - ko ne zna ko su mu neprijatelji nek' pogleda uputstvo koje nećete dobiti uz CD).

Izgledu interfejsa je poklonjeno dosta pažnje - pa će svaka rasa imati štrafte drugačije boje oko mape, font (!) i izgled pointera. Sama mapa je gomila šarenih kružića no na to smo i navikli i ne bi je menjali ni za karton vinjaka.

Interfejs za igranje slabo je upotrebljiv: mapa se pomera dvoklikom, no morate paziti da dvokliknete prazan sektor ili ćete dobiti ekran za građenje. Da bi ste dobili ikakve podatke o neprijateljskom sektoru potrebno ga je kliknuti jednom a onda miša držati mirno na neprijateljskoj zvezdi dok se tooltip help ne pojavi... Za bilo kakav podatak o nekim tamo brodovima moraćete da zavirite u database.

Diplomatija pruža jedan interesantan detalj, a to je ton pregovora. Menjanjem tona





rečenice koje šaljete zvučaćete drugačije, no to neće imati skoro nikakav uticaj na tok pregovora (eventualno možete sebe zbuniti). Da bi ste sami shvatili kakvu to poruku u stvari šaljete pogledajte vrh prozora - vašu poruku o velikim žrtvovanjima vaše rase prevešće kao podmićivanje.

Najzanimljiviji deo igre je u stvari početno istraživanje svemira i susretanje takozvanih manjih rasa. Svaka od njih ima svoje vrste brodova i diplomatskog predstavnika. Pravo razočarenje usledilo je kada sam diplomatijom napokon pridobio jednu od tih rasa za sebe (čistim podmićivanjem naravno) - njihova kolonija je postala moja, a njihovih tehnologija i brodova je nestalo.

Na početku svakog poteza u gornjem desnom uglu pojaviće vam se broj events-ova. Ako kliknete na izveštaj možete čitati šta se sve događalo. Zaboravite li na ovaj detalj nećete znati kada vam je brod napravljan ili kada kolonija više nema šta da pravi.

Ako kojim slučajem pređete preko ovih "sitnih" nedostataka i počnete da igrate primetićete da je borba grafički lepo urađena, sa brodovima u 3D-u no sa samo par manevara koje možete izabrati. (strafe, ram, charge, evade...) U slučaju da obe strane otvore frekvencije za razgovor borba se završava. Napad na planetarni sistem za rezultat ima tekstualni opis gubitaka (pljuc!).

Posle 200-tog poteza igra će se toliko usporiti (na mašini sa 64 MB RAM-a) da će zvuk krenuti da secka a miš (u obliku federacijske značke) da puzi po ekranu. Galaksija jeste bila Huge i sa maksimalnim brojem manjih rasa ali to ipak nije izgovor.

Posle ovoliko pljuvanja red je reći da igra poseduje određene čari na koje je teško ukazati prstom i koje će vas držati, barem do 200-tog poteza...

Za kraj da ne zaboravim: programče za elektronsku registraciju (koje se nalazi u StartUp-u) je najbolje ukloniti da ne smara.

IgroMe®

Grafika	52%
Zvuk	41%
Muzika	86%
Igrivost	36%
Atmosfera	41%
+	50%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Strategija

\+ Borba u 3D-u i ideja

\- Interfejs i opšta nedoradenost

And now, something completely different.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD · HDD · DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13 · fax. 64 78 63

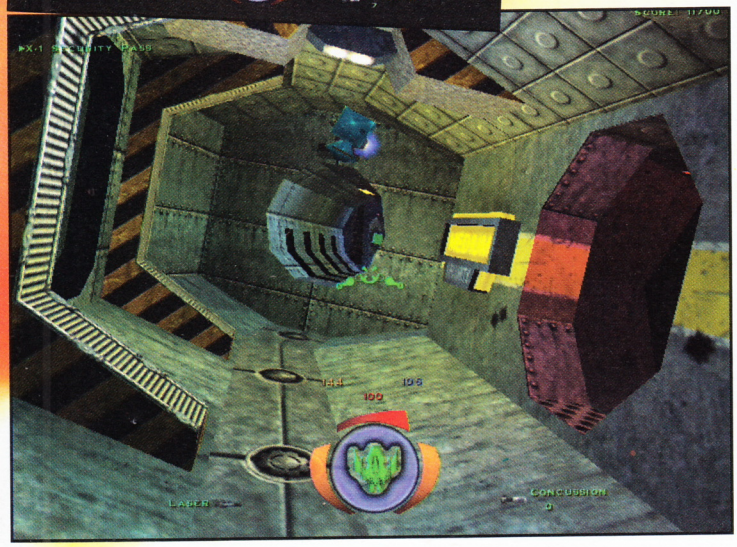
design Silvano

Descent III

Ovo se čekalo odavno ali je vredelo: Možete da letite i van rudnika po površini planete, ali niste baš potpuno slobodni.

Kada se pojavio prvi deo Descent-a pre mnogo, mnogo, godina (kada su 486 računari na 66 MHz bili top modeli) bio je nešto novo i osvežavajuće: sa slobodom kretanja od 360 stepeni u bestežinskom stanju, uskim i često nelogično raspoređenim hodnicima u kojima se oni sa lošom orjentacijom u prostoru lako gube. Igrao sam ga do besvesti dok ga nisam završio (a onda teži nivo pa sve iz početka). Par godina kasnije dolazi 2. deo (za koji je bilo obećano da će se izlaziti na površinu planeta ali ništa od toga), dok je ove 1999. godine izašao i 3. deo.

Svi oni koji se sećaju da je prva dva dela napravio Parallax, neka se ne uzbuđuju što vide OutRage-ov logo. Parallax se rasturio na dve firme: OutRage (koji je radio Descent3) i Volition (koji je radio Descent: FreeSpace). Verovatno je u pitanju neki porez ili tako nešto. Po instalaciji podesiti video i zvučnu karticu, startovati, stisnuti Play taster, zavaliti se i obavezno odgledati intro - fenomenalan je. Posle introa možete početi da konfigurišete tastere i miša (u slučaju da imate dobar analogni joystick sa puno dugmića i njega možete koristiti kao i sve ostale znane i neznane periferije tog tipa), a ako vas zabrinjava količina komandi ne bojte se: navići ćete se (ili će vam u najskorije vreme izrasti još jedna ruka) . Na raspolaganju imate 17 misija. Sve imaju zanimljive i dosta različite ciljeve: od misija tipa traži i spasi, do misija nađi i uništi (najzanimljivija je ona sa 5 reaktora koje treba uništiti uz jedan sitan problem: dobro su čuvani). Na raspolaganju vam stoje tri broda: Phoenix (brz, pokretljiv i ranjiv), Magnum (spor, inertan ali otporan na udarce i kišu) i Pyro (srednje rešenje: brodić iz prethodnog dela). Oružja su ostala skoro ista uz par izmena kao što su: Vauss Cannon (Gaus Cannon ranije) je dobar za blisku borbu (i izgleda fenomenalno), dok je Mass Driver nešto kao Rail u Quake2 (3) za mogućnošću zoom-iranja. Priča koja prati ovaj 3. deo se nastavlja na priču drugog dela i glasi: posle neuspešnog hyper jump-a preživljavate i u zadnjem momentu pre sagorevanja u atmosferi neke planete vas spašava zgodna vlasnica korporacije koja je otkrila zaveru PTMC-a i tužnu priču o njihovom virusu koji je izmakao kontroli (i koji je doveo do samovolje svih robota). Dotičnih robota ima 37 vrsta i svaki izgleda drugačije. Ako to nije dovoljno svaka vrsta koristi drugo oružje za napad. Neki će jurišati na vas, dok će vas drugi "pržiti" Napalm cannon-om.



U slučaju da i dalje niste zadovoljni programeri OutRage-a su uradili još jednu zgodnu stvarčicu: svaka vrsta robota ima svoju AI rutinu. Oni će se kriti, praviti zasede, bežati, zvati pojačanje i raditi sve ostale gadosti kojih su se programeri dosetili. Pored svega toga svako oružje ne deluje isto na svakog robota. Za neke je dovoljan Concussion missile dok na druge nema efekte. Ovakav detalj će od vas nekada tražiti taktički prilaz problemu koji se zove: gomila robota ispred mene.

GuideBot nije izostavljen. Ovaj put je upotrebljiviji, i ima čak i spisak komandi koje mu možete zadati (desetak, u zavisnosti od situacije). Takođe ćete naletati i na PowerUp-ove za GuideBot-a koje treba da pokupi ukoliko nećete da potrošite 10 energy cell-ova na pravljenje novog. Pošto su rudnici koje čistite od zaraženih robota puni virusa, a vaš mali GuideBot ipak robot, dešavaće se da se i on zarazi, što kao posledicu ima gubitak kontrole nad njim neko vreme. U slučaju da pogodite kontejner sa napalmom, ili vas već pomenuti robot naprži Napal Gun-om, GuideBot ima funkciju da vas gasi.

U slučaju da se zagubite tu je 3D automapa ali bi možda bio korisniji radar. Nivoa težine ima 5 i lepo su izbalansirani.

IgroMe®

Grafika	91%
Zvuk	90%
Muzika	85%
Igrivost	80%
Atmosfera	88%
+	87%

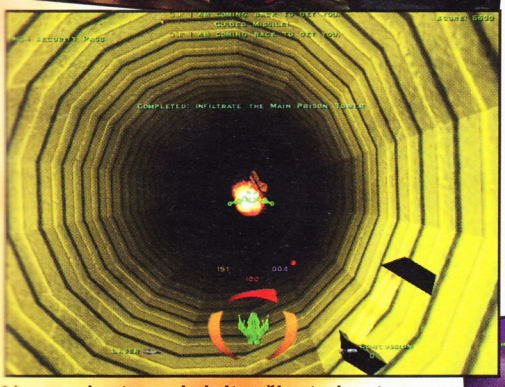
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233 MHz, 3D karta, 210 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium II 300 MHz, 12MB 3-D karta

Pucačina sa 360° slobode

+ Fenomenalan nastavak odlične igre, koji to i jeste

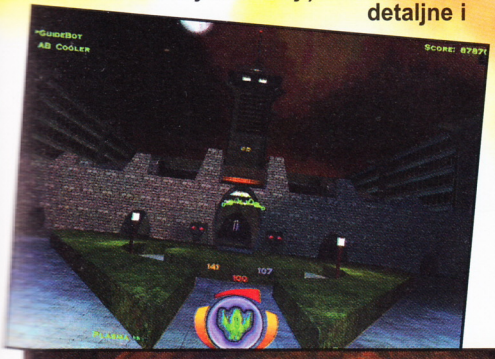
− Pristojna hardware-ska zahtevnost, i "plivanje" textura



Ako poginete ne brinite: života imate beskonačno, a i pojavićete se živi i zdravi malo dalje od mesta pogibije. Ako odete do tamo čekaće vas i vaša oružja, što malo ubija akcioni element, ali je ovaj detalj na nekim lokacijama i te kako potrebna i poželjna novost.

E sad sigurno vas zanima kako to izgleda. Odgovor na ovo mogu vam pružiti slike, a ja ću pokušati da ih dopunim. Sve radi po Direct3D-om, Glide-om ili OpenGL-om. Na TNT2 za 32 Mb RAM-a zna da ponekad štucne tako da se preporučuje 800*600, dok će na Voodoo2 karticama kliziti na 640*480 (sve slike skidane u toj rezoluciji). Teksture detaljne i

jako dobro urađene (natpisi na zidovima jasno čitljivi), ali na otvorenom znaju da "igraju". Svetlosni efekti odlični: mračni tunel u kome ispališ laser izgleda fenomenalno, headlight koji je na nekim mestima više nego neophodan, ogledala (koja znaju da zbune i iznenade), redizajnirana oružja koja izgledaju više nego odlično, raznobojne lampice na robotima, eksplozije, vatra, izvori pare ... Nivo detalja podesiv "do bola" tako da nije problem namestiti da sve ovo radi OK u većini slučajeva



(3D kartica definitivni minimum: Virge nije 3D kartica). Fizički model koji se primenjuje kako na vas tako i na sve ostale robote jako blizak realnosti, što povlači sa sobom i mane (inercija) i vrline (osećaj trzaja i brzine pri uključivanju turbo-a).

Multiplayer je naravno oduvek bila jača strana Descenta. To je slučaj i ovaj put. Postoji 9 (devet) modova. Klasičan i više verzija DeathMatch-a, verzija OutRage-ovog Capture the Flag, Cooperative, i više Team-based DeathMatch-ova. Sve ovo u mreži, preko modema ili na Internetu uz pristojno igranje i odavde (odavde?).

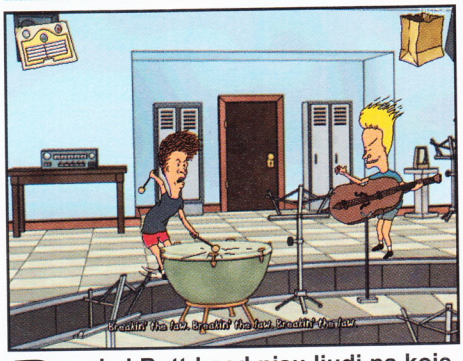
Zvuk fenomenalan: od efekata koji su jako dobri (postoji podrška za sve 3D procesore zvuka: Direct3D, Aureal 3D i Creative EAX) pogotovu ako se dodaje Doplerov efekat (reverberacija), do ambijentalne muzike (za one sa slabijim živcima isključiti dotičnu).

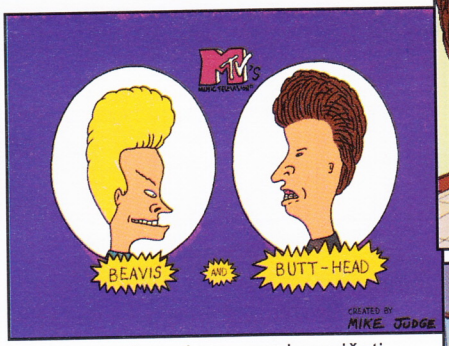
Šta reći na kraju osim: NE PROPUSTITE.

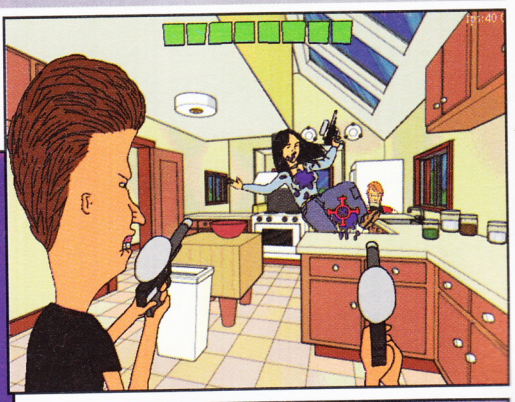
CD dobili ljubaznošću SuperShop-a tel: 064/254025

Ogledala su urađena fenomenalno!!!!

Beavis & Butt-head Do U



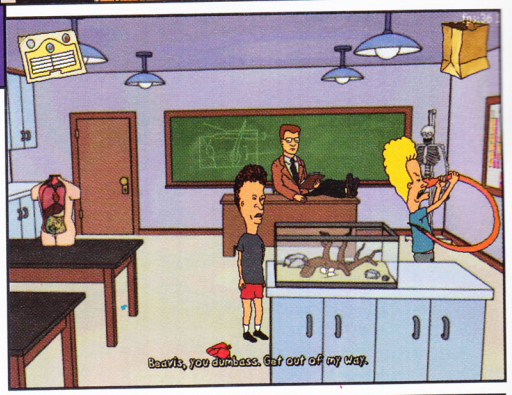


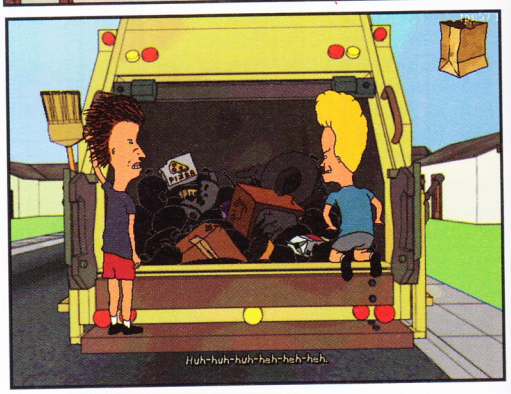


Beavis i Butt-head nisu ljudi na koje se treba ugledati, u stvari oni i nisu ljudi oni su samo likovi iz crtaća. Zbog njih neka osoba ponekad (skoro uvek) biva povređena, deportovana ili izbačena iz škole, ili čak uhapšena. Da bi ovo izbegli ne pokušavajte ovo kod kuće.

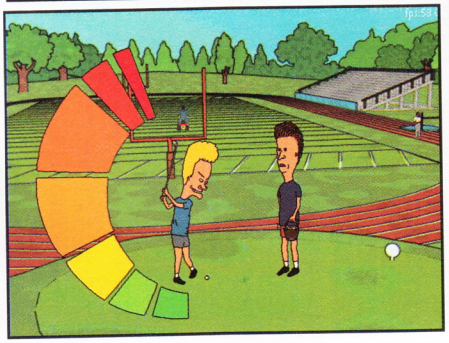
Čuli ste, stigla je nova igra Beavis & Butt-Head Do U, sigurno očekujete novu ludu avanturu kao što je Virtual Stupidity

sa dva velika morona. Pogrešili ste, ovo je još luđe. Ova igra izgleda da ima sve sastojke dobre avanture, naravno teško je promašiti kada Beavis i Butt-head-a pomešate sa učenicima koledža, pijanim debelim momcima , kompjuteristima u biblioteci i liberalnim profesorima. Cilj igre je da dobijete osam potpisa na karti koju dobijate na koledžu. Svaki potpis zahteva umešnost u određenim predmetima High Land Stejt koledža : u biblioteci slažeš knjige koje si prethodno srušio, na času muzičkog sviraš finu pesmicu koju Beavis odsvira u hard rock stilu (ovde ćete se dobro namučiti). Kad skupiš svih osam potpisa (čitaj: kad se lepo namučiš) dobijaš propusnicu za žurku. Ovo je klasična point & click avantura u kojoj se koristi i levi i desni taster miša (uglavnom je levi za priču a desni za proučavanje). Junaci ove igre nose sa sobom jednu VELIKU kesu u koju stavljaju sve što im padne pod ruku . Sa svim (dosadnim) osobama preba pričati jasno i glasno (preporučljivo je da odvrnete malo jače zvučnike, jer Beavis i Butt-head ispuštaju zvuke koji više liče na groktanje nego na engleski jezik) nekoliko puta dok ne počnu da se ponavljaju. U igri postoji jedan bug koji ne dozvoljava da gledate tekst i čujete govor u isto vreme. Meni se čini da je Butt-head malo pametniji (bez obzira na njegovo ime) od Beavis-a , jer Beavis uništi sve što ti je najpotrebnije za potpis. Ali tog istog Beavis-a zgazi krava i izudara vo, teraju ga da skače u vis itd. Ako shvatiš stil igre i nije tako teška (napomena: treba razmišljati nelogično). Ako su vam Beavis & Butt-head zanimljivi i igra ce vam biti zanimljiva, a ako ih ne volite ipak postoji šansa da vam se svidi jer sadrži neke delove koji će vas veoma zasmejati.





Ljubitelji avantura slobodno mogu da iznajme ovu igru u najbližem CD-klubu (mogu i da je kupe).



IgroMe®

Grafika	73%
Zvuk	64%
Muzika	87%
Igrivost	51%
Atmosfera	72%
+	68%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Avantura

\+ Bizarne ideje

\- Kratka igra

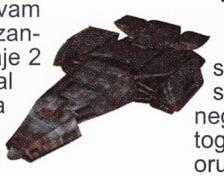
CAKE I TRIKOVI

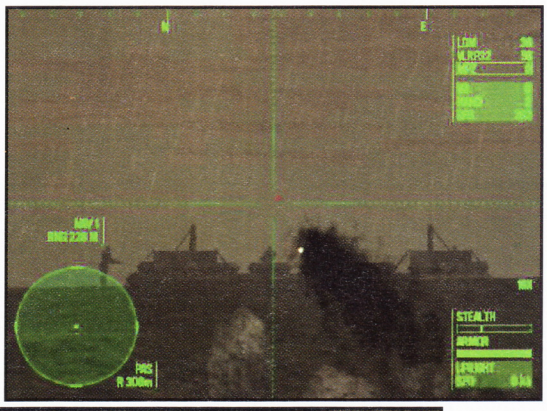
❑ U opcijama ukucaj gosanta Ponovo pokreni igru i pritisni F2 za Cheat meni

Heavy Gear 2

Cool, vozim se u 10 metara visokom robotu. ili bi možda trebao da napišem 10 metara visokom Gear-u za ljubitelje dotičnih. Bilo kako bilo ovo će biti impresija mnogih igrača koji igraju ovu igru po prvi put (a nisu igrali prvi deo).

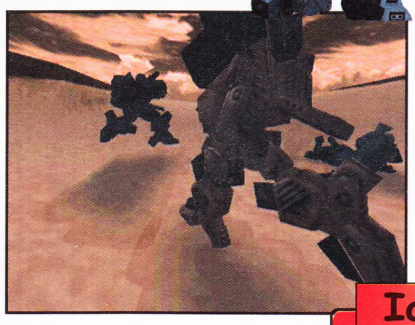
U toku instalacije biće vam postavljeno jedno veoma zanimljivo pitanje koje vam daje 2 mogućnosti. Prva je Typical 450Mb, sve sem animacija i druga Maximum 510Mb , sve sa animacijama (neznam zašto ih nisu nazvali Big i Huge). Dok se vi budete lepo odmarali u svojoj stolici instalacija će potrajati i gledaćete zanimljive screen shot-ove. Onda



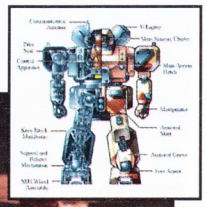


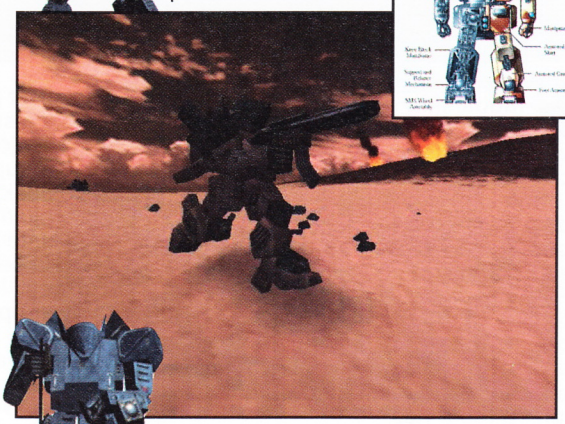
vežite pojaseve i igra može da počne. Na prvi pogled igra mnogo podseća na Earth Siege ili Mech Warrior-a. Zahvaljujući 3D kartama engine pa i sama igra izgledaju solidno. Grafički programeri su obratili mnogo pažnje na sitne detalje:drveće jako lepo izgleda dok baca senku u sumrak. Za neupućene gear-ove je najbolje opisati u poređenju sa Mech-ovima. Mech-ovi su zveri koje sporo trče i detoniraju stvari,dok su Gear-ovi brži, više okretniji i

imaju više sposobnosti. U stvari oni sadrže mnogo više sličnosti sa robotima u Shogo-u nego sa Mech-ovima. Npr. Umesto toga da na leđima nosi arsenal oružja Gear može pokupiti oružja sa sveže ubijenog protivnika (uključujući i Vibro-sekire i mačeve). Pored toga isti mogu da čučnu ili da legnu čime se manje vide a dobija se na preciznosti. Activision ovu igru opisuje kao brzu akcionu igru koja traži strateški pristup i dobre reflekse. Takođe se



može primetiti da je dizajn oko 60% za multi-player i oko 40% za single player. Heavy Gear 2 je dizajniran po molbama okorelih igrača. Dokaz su Gear modification laboratorija i multi-player host opcije. U laboratoriji će igrači provesti nekoliko sati isprobavajući oružja i menjajući šasiju. Roboti (Gear-ovi) imaju neku vrstu rolera na nogama koje stalno nose, samo su uvučeni (kada ih aktivirate idete mnogo brže). Takođe na Gear možete nabaciti Jet-pack, neki ultra senzorski radar ili čak snajper za sva oružja. Oružja su uglavnom laserka ali ima i onih minigun-ova ili sekira?! Kada vam ponestane municije (ako vam pri ruci nisu ni mač





ni sekira) protivnike možete tući rukama (sporo ali veoma jako). Bukvalno se sve može promeniti do najsitnijih detalja. Postoji arsenal od najmanje 80 oružja,40 single-player misija,30 multi-player mapa i 10 trening misija.

Ako volite velike robote (ko je rekao gear-ove?) ne propustite ovu igru.

IgroMe®

Grafika	87%
Zvuk	76%
Muzika	55%
Igrivost	85%
Atmosfera	91%
+	81%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 200 MHz, 3D kartica, 530 MB HD

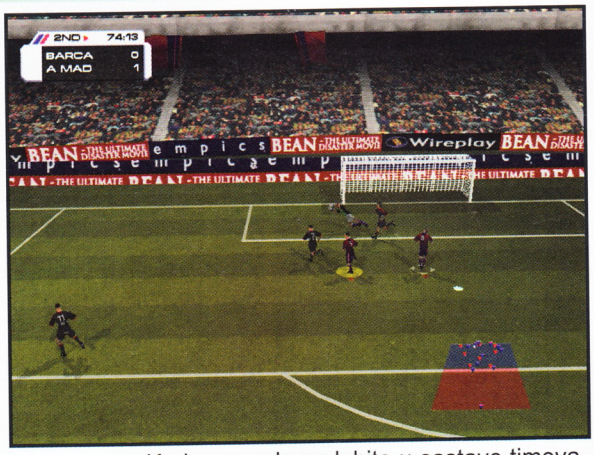
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 96 MB RAM, Pentium II 233 MHz, 590 MB HDD

Šogo-ačina

\+ Izgleda fenomenalno ...

\- ... ali i zahteva mnogo

Actua Soccer 3



Posle nešto dužeg posta na polju fudbalskih simulacija, kod nas je stigla jedna pompezno najavljivana, inače članica Gremlinove Actua porodice. Programeri iz Šefilda (Engleska) su izbacivanjem trećeg dela tzv. Actua fudbala pokušali da pomute slavu FIFA 99. Međutim kada se uoči nekoliko krupnih mana, koje FIFA nije imala, zaključuje se da oni u tome ipak nisu uspeli. Sve u svemu, dobili smo dobru fudbalsku simulaciju, koja u odnosu na Fifu ima i prednosti i mane, i koju će neko zavoleti , a neko ne.

Najave proizvođača su bile velike. Moglo se pročitati da će grafika biti nikada bolja, baš kao i prepoznavanje lica igrača. Tu se predstavljalo i poređenje sa košarkaškom simulacijom NBA Live 99, naravno po pitanju tehničkog izgleda i posebno umetanju stvarnih lica na tela igrača. No, to se moglo učiniti u NBA-u 99 koji ima svega 29x12 igrača, ali najave ovakvog efekta na stostruko većem broju nisu bile realne i u potpunosti nisu ostvarene.

Po startovanju igre uočava se stari dobri Gremlinov običaj da prezentuje lepe i dugačke uvode. Ovaj bi mogli nazvati fudbal nekad i sad, a dopunjuje ga klasična muzika, koja u ovom slučaju odlično pristaje. Meniji su veoma pregledni i brojni, i što je vrlo važno, pri baratanju istim, uočava se velika brzina. Njih prati izvrsna muzika, sa nažalost jako malim brojem tema.

Vrlo su interesantne opcije za formulisanje sopstvenih pravila meča, kao i lige ili kup takmičenja. One u velikoj meri šire spektar mogućnosti i doprinose razvoju arkadne varijante igre. Tu negde se da primetiti i multiplayer opcija i naravno podešavanje rezolucije, odnosno podrške za 3D kartice. Na spisku se nalaze gotovo sve značajnije, a tu je i softverski mod koji se može gurati i do 1024*768 bez većih problema i usporenja.

Nakon svega ovoga sledi odabir timova ako igrate prijateljsku utakmicu, te lige i tima kojim ćete upravljati ukoliko igrate sezonu. Na raspolaganju su SVI nacionalni timovi, raspoređeni po zonama, odnosno klupski timovi iz jedne od 19 ponuđenih liga.

Kada se malo zadubite u sastave timova, primetićete da su izvršeni transferi i postave veoma sveži, posebno u Engleskoj, ali sasvim solidni i u ostalim evropskim i svetskim ligama. Vrlo je značajno istaći to da svaki klub ima pored startnih 11, još barem 10-15 rezervnih fudbalera.

Sledi izbor stadiona (koji nemaju prava imena, ali ih je priličan broj), odnosno vremenskih prilika i, po prvi put,

Actua Soccer 3	Vs	FIFA 99
AI golmana i saigrača		0:1
Animiranost igrača pri trčanju		0:2
Uklopljenost igrača sa terenom		1:2
Nivo detalja za svakog igrača		1:3
Kretanje lopte i igrača pri šutevima, pasovima.....		2:3
Kvalitet publike		2:4
Komentatori		2:5
Imena, transferi igrača,		
Bogatstvo liga		3:5
Opšta atmosfera		3:6

Poštovani čitaoci, iza nas je veoma dobar meč i čak 9 postignutih golova. Nakon neizvesnog prvog poluvremena ekipa FIFA0 99 je napravila odličnu seriju, i na kraju slavila ubedljivu pobedu. Ekipa AS 3 odlično se borila, a obe ekipe pokazale su da im nema premca u igranju.

sudija. Svaki od njih različite je naravi, pa ćete vremenom znati razlikovati za vas dobre i loše delioce pravde. Pre starta meča primetili smo jednu značajnu vrlinu igre, a to je mogućnost igranja 2 igrača na 1 tastaturi. To je svakako mnogo nedostajalo FIFA, ali i mnogim drugim fudbalskim simulacijama..

Meč je počeo i ne treba kriti oduševljenje (iako će ono vremenom padati). Grafika je odlična, precizna, potezi glatki i realni. I na lakšim nivoima težine lopta se ne lepi za noge, pa je uz dosta truda treba ukrotiti, i naučiti tehniku kratkih i dugih pasova, bez kojih definitivno ne možete. Zvuk je solidan, komentatori takođe, doduše ništa posebno. Inteligencija igrača je na visokom nivou, sve dok neki od njih ne uđe u šesnaesterac. Tada i jedan Ronaldo postaje prilično glup, pa ma gde ciljali, lopta će na kraju završiti u golmanovim rukama. Tada bi svako pomislio da još nije naučio način za postizanje golova, ali mišljenje će promeniti kada se kompjuter nađe u prilici. Njegov napadač će šutirati traljavo, čak i na najtežem nivou težine. Uopšte jedna od osobine igre je ta da će na kraju utakmice vaša uspešnost biti nekih 1/40 (jedan gol iz 40 prilika). Ovoj mani pridodaje se i način odbrane. Obično nećete smeti koristiti ni uklizavanja ni druge poteze koji se koriste za tu svrhu, jer će svaki od njih biti okarakterisan kao veoma grub i kažnjen žutim kartonom. Vremenske prilike a posebno neprilike sjajno su urađene, tako da će u slučaju snega teren biti prepun tragova i rupa, koje u velikoj meri menjaju putanju lopte. Nju može promeniti i prethodno izabran vetar različite jačine (jako lepo).

Sve u svemu, igra poseduje dovoljno dobrih elemenata, pa kada se sagledaju ostale fudbalske simulacije izuzev FIFA 99, dolazi se do zaključka da novo Gremlinovo delo, iako se od njega više očekivalo, bez ozbiljnije konkurencije zauzima drugo mesto na top listi ovakvih igara. Pojedini segmenti imaju krupnih šupljina, ali se bez obzira na to, mora priznati da su oni ključni i najvažniji zaista lepo odrađeni i za svaku pohvalu.

IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	71%
Muzika	77%
Igrivost	81%
Atmosfera	79%
+	78%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 75 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Fudbal

+ Jako lepo za 2 igrača

– Pojedine nedorađenosti

COOLGaMe

NE PROPUSTITE NAJVAŽNIJI DOGAĐAJ ZA SVE GAMER-E.
TURNIRI U QUAKE 3, NEED FOR SPEED 3, FIFA 99 I NBA LIVE 99
5 DANA TOTALNOG LUDILA DALEKO OD GUŽVE U LEPENSKOM VIRU
SAMO JE IGRANJE BITNO!

Aliens vs. Predator

Nedugo posle svetske premijere ovaj zanimljiv naslov je stigao i do nas. Iako je poznat po pompeznom najavljivanju: "Dva najmoćnija bića u svemiru su upoznali najteže protivnike, jedno drugog" u igri je to malo drugačije. Tu je i treći protivnik: Marinac.

Za svaku od tri vrste postoje kampanje, i naravno tu je nezaobilazan i jako dobro uraden multiplejer. Svaka vrsta ima svoje osobine, prednosti i mane.

Preporučujemo da za početak, kao najlakšu igrate kampanju sa predatorom, a eliene ostavite za kraj. Startovanjem kampanje odgledaćete uvodnu animaciju, koja je lepa i za svaku vrstu različita.

Kampanje se sastoje iz VIII misija, čijim uspešnim završetkom sticete mogućnost igranja neke od bonus misija.

Sama igra je interesantna i zanimljiva, ali je po malom broju misija očigledno da je akcenat stavljen na multiplejer opciju.

Grafički je igra odradena korektno, sa postojanjem svetlosnih izvora koji se mogu uništavati. Idealno za tamanjenje bespomoćnih marinaca. Po prirodi stvari igra se dešava u podzemnim prolazima.

hodnicima, hramovima, tj. na manje-više tamnim mestima. Iako to povlači za sobom praktično ne postojanje otvorenih terena, dizajneri su se potrudili i osmislili prostor sa dosta mašte.

Na svakoj mapi se mogu naći delovi koje su potencijalno lakši za određenu vrstu. Naravno, za pravo uživanje u igri treba se u potpunosti uživeti u lik koji vodiš.

Marinci se najviše oslanjaju na tehnologiju pri uništavanju protivnika. Naoružanje im je raznovrsno i kreće se od običnog mitraljeza, preko rotacionog topa pa sve do smart gun-a, koji se automatski navodi na najbliži cilj. Takode mogu da vuku bacač plamena (šta, još niste probali eliena na žaru!?), bazuku, bombe, flerove... Impresivan arsenal. Kao i svi ostali likovi marinci mogu da skaču, trče, čučnu, ali zato imaju samo jedan (dosta neefikasan) dodatni pogled. Od interesantnih stvari treba pomenuti motion detektor koji detektuje gde i na kojoj daljini od tebe se nešto kreće. Kada je uključen gore pomenuti neefikasni pogled nećete moći da koristite motion detector, dok ćete moći da vidite u mraku. Pazite samo da ne naletite na neku svetiljku jer će vas zaslepiti i nećete videti ništa.

Municija i energija se kupe u paketićima koji se nalze duž nivoa. Takode možete kupiti i oklop koji će vam puno značiti. Za svako oružje probajte alternativno pucanje, ima ih jako zanimljivih.

Predatori se ponašaju dosta drugačije i imaju sasvim različit arsenal oružja. Kao prvo oni imaju tri dodatna pogleda: Termovizijski (za lov na ljude), pogled za lov na eliene i jedan u kome nemate mogućnost navodenja projektila, ali zato i po mraku sve vidite na daleko i vrlo jasno. Takode imate mogućnost prebaci-

IgroMe®

Grafika	78%
Zvuk	83%
Muzika	75%
Igrivost	85%
Atmosfera	85%
+	82%

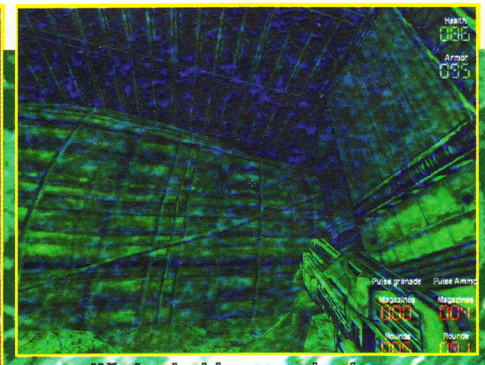
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta

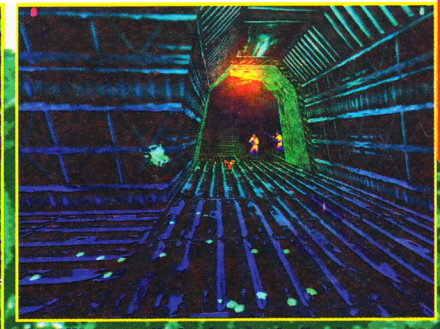
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 8MB 3-D karta

Pucačka

\+ Zanimljivo izvođenje, verno prenesene osobine rasa iz filmova

– Suviše klaustrofobično, malo nivoa





vanja u mod slabe vidljivosti koji važi samo protiv ljudi jer ste za eliene tada još vidljiviji. Slaba vidljivost znači da ste praktično nevidljivi za ljude ako mirujete, nalazite se malo iskosa u uodnosu na čoveka koji vas gleda ili ste na nešto većoj udaljenosti. Arsenal naoružanja je impresivan: počev od noževa na rukama, preko uslovno rečeno samostrela, pa do navodećih kao što je top i disk. Neka oružja kao npr. top imaju veće ubojno dejstvo što se duže drže uključena. Od naoružanja posedujete i pištolj koji je nezamenjiv protiv eliena. Predator ima i mogućnost zumiranja i odzumiranja, kao i korišćenje kuke uz čiju pomoć može npr. da se zakači za plafon i odatle čeka neprijatelja. U ovom podužem spisku stvari koje predator ima je i medicinski komplet koji iskorišćen popunjava predatorovu energiju do kraja. Neka oružja kao i prebacivanje u mod nevidljivosti koriste enregiju koja je prikazana nekim čudnim kukicama u desnom delu ekrana, municija je prikazana sličnim kukicam u donjem levom delu, a energija istim kukicama levo. Uz sve navedene karakteristike, predator je i najžilaviji od svih, pa se stiče isparavan utisak da je on najjači od sve trojce.

Elien je zanimljiv jer on ne koristi oružja. Za ubijanje protivnika koristi zube, prednje šape i rep. Najjači od svih je udarac repom i to onaj sa alternativnim pucanjem. Nijedan marinac mu neće odoleti. Da bi ste obnovili energiju otkidajte protivnicima glave. Par glavnih karakteristika koje treba iskoristiti su: povećano vidno polje, izuzetna brzina (do tri puta brži od ostalih) i mogućnost kretanja po tavanici, plafonu ... Najteži je za snalaženje, ali kada dobro ovladate njime dobijate fantastičnu mašinu za ubijanje.

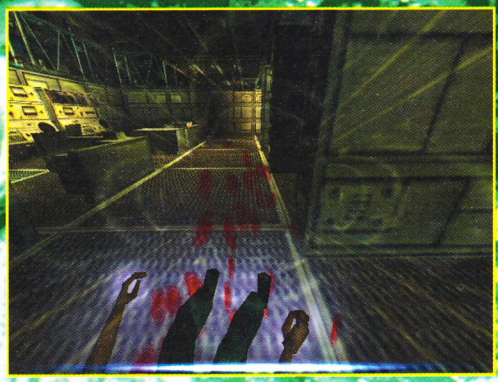
Zvuk je vrlo lepo urađen i potpunosti dočarava osećaj iz filma. Pucnjava smart guna, ili vrištanje elina su tako dobri da vam dođe da se osvrnete okolo u potrazi za Sigurni Viver. Ceo drugi disk je samo muzika koja je korektno urađena i predstavlja adekvatnu podlogu za igru. Međutim, ako probate da je slušate čisto preslušavanja radi, nije vam zagarantovan dobar provod.

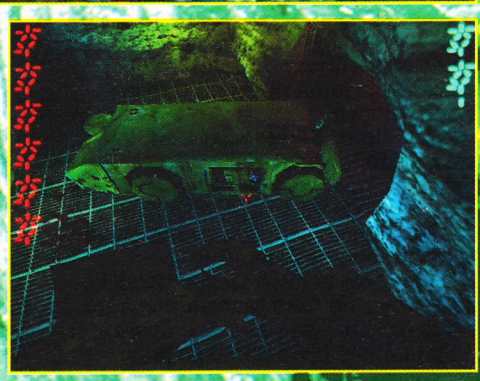
Radnja u igri dobrim delom prati film(ove) što u sustini znači da je klaustrofobična i sa pogubnim delovanjem na vaš jonako rastrojen, nervni sistem. Problematično je što u modu za jednog igrača ima relativno malo mapa, te će iskusnijim igračima trebati manje od jednog dana, da bi završili igru sa jednom vrstom. Znači, koliko god to mazohistički zvučalo hoću još nivoa.

Na sreću multiplejer je odraden fantastično sa čak 6 različitih modova koji će vama i prijateljima preko mreže pružiti dosta sati zabave.

Jedan od najvećih problema, nemogućnost snimanja pozicije u toku nivoa, je ispravljena uz pomoć patcha, koji možete skinuti na oficijalnom sajtu: ww.foxinteractive.com, drugi problem sa Voodoo 2 kartama na žalost nije ispravljen.

Ako ste fan klaustrofobičnih horor filmova ovo je igra za vas. Ako i niste, slobodno pogledajte, to bar nije skupo.





V-Rally

Evo jedne glupe vožnje. Dolazi nam od proslavljenog Infogrames-a, koji će uskoro bankrotirati ako nastavi ovako. Ovde jednostavno ništa ne funkcioniše kako treba, počevši od tragičnog zvuka, preko kriminalnog ponašanja vozila i odziva na komande, pa do trećerazredne atmosfere koja ni naivne i neiskusne igrače ne bi zadržala duže pred monitorima. Dobro, ajde, grafikica nije toliko katastrofalna, muzika koja prati trke je natprosečna...a i glavni meni je lepo dizajniran.

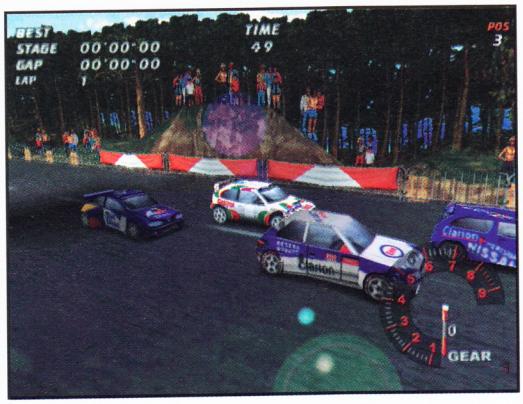
Nakon što instalirate ovaj otpadak od simulacije vožnje, i sredite grafičko-rezolucione parametre, trebalo bi uskoro da startujete V-Rally, osim ako nešto ne pođe loše i ako mašina ne zataji, što ne bi bila nikakva šteta.

Dakle, ukoliko budete nesrećni da pokrenete V-Rally, dočekaće vas meni sa simpatičnom muzikicom u pozadini, koja je na nivou norveških akcionih filmova.

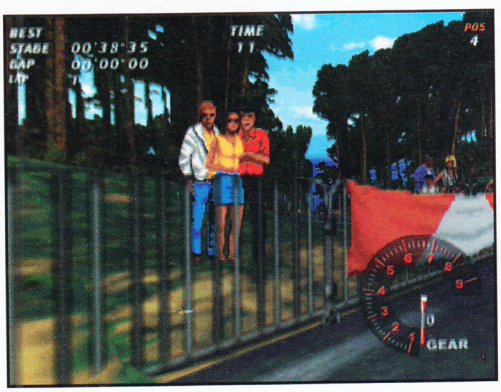
Nakon što izaberete neki mod, kao što je arcade, championship, ili možda time trail, i nakon što izaberete neku od ponuđenih krntija, naći ćete se na jednoj od staza, čekajući znak za smaračinu, hm, ovaj, trkačinu.

Uskoro ćete poleteti stazom (ukoliko vas Windows ne časti jednom porukom tipa this program has an ilegal operation...), i trebalo bi da primetite jadan zvuk, koji se periodično ponavlja. Nije on loše snimljen, ali je problem što postoji samo jedan za svaki vid akcije, kao što je npr. bodrenje debilne publike koja stoji pored staze. Tako ćete poludeti slušajući jedno te isto ole i tapšanje na svakih 50-ak metara kada prođete pored skupine ljudi. Najtragičnije je što publika uopšte ne registruje na kom ste položaju vi u odnosu na protivnike, pa će ti nesrećnici uzvikivati iste poklike i kada ste ubedljivo prvi i kada zaostajete nekih 10 krugova za ostalim vozilima. Jedino razumno objašnjenje je da publiku sačinjavaju slepci, koji ispuštaju glasove na svaki zvuk motora, pošto sam primetio da dosta njih nosi crne naočare.

Ali to nije ništa. Najgore od svega je



glas čoveka (kretena, morona, kako hoćete), koji vas upućuje na krivine, porukama tipa: easy left, easy right.....i tako dalje. Dobro, ajde što su unajmili jednog od programera da daje glas (verovatno), ali mogli su barem da izaberu nekog ko ima i trunke dinamike u svom glasu i zanimljivu boju istog. Ukoliko kompletno isključite zvuk, i pustite samo CD muziku u pozadini, kompletan utisak će biti znatno bolji. A tih 10-ak CD numera su stvarno sjajne, i neviđeno odskaču od ostalih elemenata. To su brži gitarski rock instrumentali, koji bi glatko mogli da se nađu u većini filmova.



Kao što je i rečeno, grafika uopšte nije loša, i može da prođe današnje standarde, iako se u međuvremenu pojavilo nešto što se zove Need For Speed: High Stakes, ali i GT Sports Car koji imaju bolji grafički izgled. Boje su živopisne, modeli vozila solidni ali ima premalo okolnih pratećih animacija. Staze i okruženja su egzotični, a svojim krajolicima podsećaju na predele karipskih ostrva, Južne Amerike itd.

Sve u svemu, sa lošim zvukom, prosečnom grafikom, i sjajnom muzikom, ovaj naslov je mogao da prođe, da nema preoštrog odziva automobila na komande, i totalno nerealnog ponašanja istog na stazi. Prevrtanja vozila će biti na svakom ćošku, a ona su urađena u stilu naivnih i visoko budžetnih akcionih filmova.

Ako ste stekli utisak da je ovaj opis pisan pretenciozno, u pravu ste, ali ovaj naslov jednostavno je smešan u većini bitnih kategorija, i prosto odbojan. Ni mogućnost igranja 2 igrača tu ništa ne pomaže, jer ima daleko kvalitetnijih naslova koji to isto podržavaju, za svačiji ukus (NFS:HS, Rollcage, itd). Naravno, svako ko bude imao dovoljno živaca da se nosi sa ovom igrom, i da uporno pokušava da se prilagodi njenim komandama, možda se i lepo zabavi, a i naslušaće se fantastične muzike, iako će prvo mesto na šampionatu biti teže nego li preći tešku avanturu na 10 CD-a u jednom danu.

Infogramesu želimo da se što pre vrati na put stare slave (Alone In The Dark 4?).

IgroMe®

Grafika	75%
Zvuk	35%
Muzika	93%
Igrivost	43%
Atmosfera	62%
+	62%

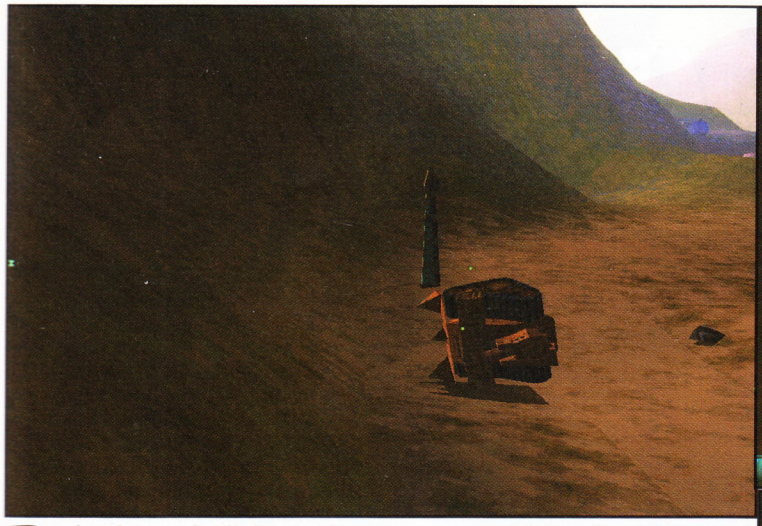
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Simulacija Rally-a

\+ Odlična muzika i lepi pejzaži

\- Zvuk, ponašanje vozila, trke bez pozadinskih animacija



Wild Metal Country

Pod ovim zanimljivim naslovom krije se nova igra iz Gremlin Interactiv-a, za koju bi se moglo reći da predstavlja mešavinu simulacije vožnje i pucačke igre, a najbliža igra sa kojom bi se mogao uporediti WMC jeste Recoil.

Dakle, i ovde upravljate oklopnim vozilom, po divljim crvenkastim planinama, deleći svoje granate drugim oklopnicima. Međutim, dok je Recoil imao odličan single mod, sa zanimljivim misijama, WMC je pravi očaj na tom polju i jednostavno se ne može dugo igrati na jednoj mašini. Stvar je prosta. Nema uvodne animacije, nema priče, nema briefing-a pred misije... i uopšte nema ništa od onoga na šta ste navikli u modu za jednog igrača. Jednostavno, kada kreirate svog igrača, i ukoliko izaberete single play, imaćete samo jednu mapu na izboru i tu u areni se morate dokazivati u borbi sa protivnicima, a kasnije prelazite na druge terene. To može biti jako dosadno, ali ne mogu odoleti utisku da bi to i moglo biti zanimljivo, samo da je upravljački interfejs srećnije rešen. I tako, došli smo i do druge velike mane WMC-a. Nemojte misliti da će vam prepravljanje komandi mnogo pomoći. A evo i šta je najveći problem. Programeri su se odlučili na jedan glup potez kada je upravljanje tenkom u pitanju. Naime, odvojeno kontrolišete levu i desnu gusenicu, što stvara brojne probleme. Tako, da bi ste se kretali pravo, morate držati dva tastera na tastaturi, a da biste skrenuli tačno i precizno morate biti pravi umetnik (sto puta ćete skretati u pogrešnom smeru). Ne daj Bože da morate upotrebiti rikverc negde u igri, dok vas pobesneli protivnički tenk zasipa eksplozivnim koktelima. Naravno, ovo nije ništa na šta se ne može navići, ali to će postići samo oni strpljiviji igrači.

Upravljanje naoružanjem je urađeno dosta dobro. Imate tastere za pomeranje cevi levo i desno, i taster za izbacivanje granata. Što ga duže držite, on se podiže u vis i imate veći domet. Može doći do veoma smešne situacije, kada vi i vaš protivnik stojite na dva udaljena brda, i gađate se ali niko ne može tačno da pogodi. Za blisku borbu, treba se samo dobro postaviti u odnosu na neprijateljsko vozilo, i na kratko pritisnuti taster za pucanje.

Dakle, igra je pre svega za multiplayer, i poželjno je što više igrača (do 8). Lokalna mreža je, naravno, najbolji izbor.

Grafika je veoma solidna, tenkovi su modelirani sa zadovoljavajućim brojem poligona, boje su lepe, kao i eksplozije, koje nisu ništa revolucionarne, ali ipak dobro i spektakularno izgledaju.

Najlepši deo su pozadinske animacije na terenu, poput velikih ptica u letu sa široko raširenim krilima.

Zvuk je prosečan. Ne postoji baš veliki broj zvučnih efekata, ali su odrađeni dobro (zvuk kretanja, eksplozija i slično). Muzika ne postoji, a opet ne mogu odoleti utisku da bi neke kvalitetne kompozicije itekako umele da poprave atmosferu.

I to bi bilo to. Sve u svemu, prosečno ostvarenje, koje ipak poseduje kvalitet i neki šarm, ali koji dolazi do punog izražaja tek kada više živih igrača sedne u svoj oklopnik i kada krene deathmatch.

IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	71%
Muzika	0%
Igrivost	63%
Atmosfera	65%
+	57%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Pucačka

+ Lepi tereni

− Očajan mod za jednog igrača

Toca 2 Touring Cars

Možete voziti i protiv duha, tj vašeg najboljeg vremena

Uz NFS-HS i Sports car GT stigla nam je i Toca 2 Touring car. Ko se seća opisa prvog dela, zna da nije dobila povisoke ocene, ali je i bez toga dosta igrana u multiplejer-u. Od tada se situacija na svu sreću dosta popravila.

Uvedene su neke novine po pitanju koncepcije vožnje a i još nekih drugih sitnica. U modu za jednog igrača možeti birati među nekoliko načina igranja. Championship je normalno šampionat koji je lepo urađen, sa zanimljivim komentatorom i radio vezom sa tehničarima. Nemojte se iznenaditi ako vas pri izletanju sa staze priupitaju da li vam je dobro ili vas komentator nazove blago nesrećnim slučajem. Bodovanje se vrši po poziciji (prvi najviše...) a rangirate se na dve liste: ličnoj i po ekipama (Audi, Mercedes...). Ovaj mod je namenjen dužem igranju i videćete da je sasvim zadovoljavajuće urađen. Svaku stazu vozite dva puta u toku nedelje. Prva trka je kraća, i nema odlazaka u pit-stop, za razliku od duže trke u kojoj je odlazak u pit-stop obavezan. Posle svake trke možete da odgledate izvrstan riplej, pogledate statistiku i poslušate komentare o vašoj trenutnoj poziciji.

U Challenge modu vozite trku koja je podeljena na delove odnosno čekpointe do kojih morate stići za određeno vreme. Stara ideja, koja nije korišćena na pravi način još od Lotusa na Amigama.

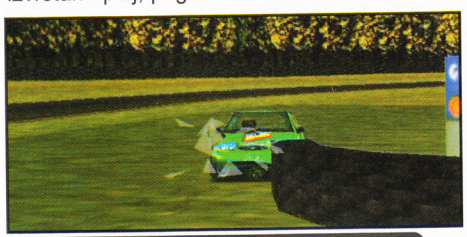
Support Car Championship je verzija Championshipa u kojoj možete vozati svašta, počev od Škode Felicije preko Formule 1 sve do Jaguara XJ220. Time trial služi naravno za uvežbavanje staza pre konačne trke, dok je single race, naravno prava trka, ali samo na jednoj stazi.

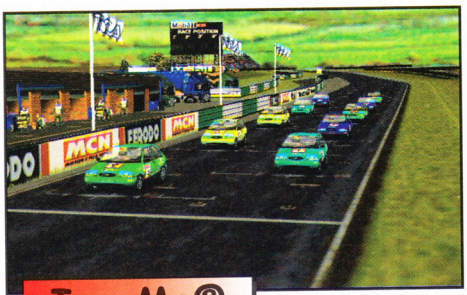
Grafika je pretrpela značajne izmene u odnosu na prethodnika. Iako se još uvek ne može govoriti o fotorealističnom pejzažu, vaši 3D akceleratori se će se više oznojiti. Atmosferske prilike su jako lepe i variraju od sunčanog dana, preko blage kišice i olujnog nevremena. Ako vam kraj prethodne rečenice zvuči poznato, ne brinite vi ste u Srbiji gde poplave odnose delove autoputa, koji ne može da se zakrpi sledećih xyz dana, a ako vam cela rečenica zvuči poznato to je zato što skoro sve simulacije vožnje u zadnje vreme imaju vremenske prilike koje variraju od bla, bla, truć... Modeli automobila su izuzetno lepi i detaljno urađeni, za razliku od okoline koja je iako simpatična, dosta siromašna detaljima. Modeli su deformabilni, a oštećenja utiču na vožnju. Ta vrsta deformacija je daleko bolje urađena nego u npr NFS HS i zaslužuje svaku pohvalu. Već zamišljam Sports Car GT sa deformabilnošću vozila i vremenskim ne/prilikama iz Toce 2... eh, pusti snovi.

Ono čime se Toca 2 posebno diči je kompletno realan put od početnika u Touring Car-u, pa do šampiona. Evidentno je da su se dosta trudili, i sa malo mašte se lako možete uživeti u vašu karijeru. Neke stvari su malo pojednostavljene i nisu tako detaljne (podešavanje vozila, nadogradnja), ali to ne utiče bitno na ugođaj. Međutim, dolazimo do najvažnijeg dela, fizičkog modela ponašanja vozila. Nažalost ova simulacija u tome ne briljira. Iako su mnoga rešenja, a možda i grafički engine maznuti od ColinMcRea, ponašanje vozila na putu jednostavno nije dovoljno dobro. NEMA proklizavanja, pa ljudi moji je li to moguće?! Krivinu ćete ili proći perfektno bez ikakvog zanošenja ili ćete se obrnuti nekoliko puta oko svoje ose. Na svu sreću kretanje je dosta unapređeno u odnosu na prvi deo i uz malo strpljenja ćete moći u njemu i da uživate.

Zvuk nije ništa posebno, jednostavno je prosečan i tu mu NFSIV drži bukvicu, kao i u kvalitetu okolnih tekstura. Podrška za razne volane, padove, i džojstike je solidna iako nema mogućnosti za Feedback.

Najbolji deo cele igre je multiplayer. Ako imate par drugara koji vole vožnju i urnebesno razbijanje, a poseduju i mrežne karte, zabava je zagarantovana. U protivnom se možete obratiti Codemasters-u u roku od 30 dana za vraćanje novca datog pri kupovini igre. Šalu na stranu zamislite scenu kada poslednji u krivini pred samim ciljem, shvata da će izgubiti, i ne smanjujući gas uleće u grupu ostalih vozila koja su propisno zakočila. Pomislite na more srče, zanimljive dijaloge između vaših suigrača i vaš osećaj ekstaze ako ste baš vi taj vozač.





CAKE I TRIKOVI

Umesto imena otkucajte:

TOPDOWN - :)
HANGOVER - Čudne stvari se dešavaju
DOUBLE - Sve staze
CARTASTIC - Sva kola
OUCH - Borbeni mod
RUBBER - Odskaces
HIGHJUMP - Niska gravitacija
SKINNY - Vidis samo tockovo
SKATES - Uvecava osobine

IgroMe®

Grafika	78%
Zvuk	63%
Muzika	70%
Igrivost	75%
Atmosfera	81%
+	75%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 4MB 3D karta, 55 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium II 266 MHz, 8MB 3-D karta

Simulacija vožnje

\+ Deformacije vozila, multiplayer

\- Nedorađen model ponašanja vozila, zvuk.

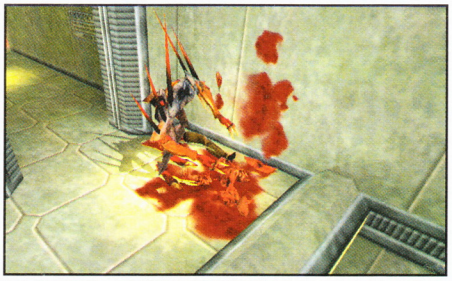
Blood 2: Nightmares

Blood 2 je dobio dodatne nivoe 7 meseci od izlaska pune verzije. Koliko je u osnovnom izdanju priča bila komplikovana i jaka, toliko je ovde sve uprošćeno. Događaji se nastavljaju na završetak Blood-a 2 i počinju horor pričama pored logorske vatre. Pošto se u blizini nalazi čudovište koje materijalizuje noćne more, vi ćete uskoro biti stavljeni u ulogu svakog od četiri člana družine i moraćete da prođete kroz njegovu noćnu moru. Da, da, jedan od stvarno rasterećujućih, mozgonezamarajućih zapleta. Iako i nije tako loš posle zamešateljstva u dvojci, ipak je mogao da bude malo suptilniji.

Engine je ostao isti, sa neznatnim unapređenjima po pitanju svetlosnih efekata, ali i dalje hardverski jako zahtevan. Ako imate i neku od jačih grafičkih karti (Vudu 2, TNT) i samo 64 Mb memorije ne nadajte se lepom igranju u 800x600 jer igra strahovito swap-uje po HD. Novih nivoa ima samo 6 što je smešno u odnosu na prethodnika koji samo u Chapteru I ima preko 10 nivoa.

Dodato je par novih oružja na koje ćete se brzo navići. Najzanimljivija je magična kuka koja baca magične lance koji stežu i zadržavaju protivnika, a na kraju mu iščupaju i srce. Ostala oružja su ista kao i u prethodnom delu, i ponovo ih ima puno. Naravno ni protivnici vas ne štede, a imaju i dva noviteta. Prvo su mali goblini koji skoro da su simpatični i više smetaju i prave pakosti nego što su opasni. Drugo su pojačani kaluđeri u mantijama koji su dobro poznati iz prvog dela i šetaju dvocevke (jeste, jeste prave velike rupe). Ostali neprijatelji su ostali isti, samo su još gadniji. Zvuk je standardno dobar, kao i muzika. Dodata su još tri multiplejer nivoa u kojima se do mile volje možete napucavati sa prijateljima.

Iako je ovo samo disk sa dodatnim misijama definitivno je ispod kvaliteta koji je sam Blood 2 postavio. Ako ste ljubitelj, iznajmite CD, izigrajte se dan dva i vratite ga.



Kingpin

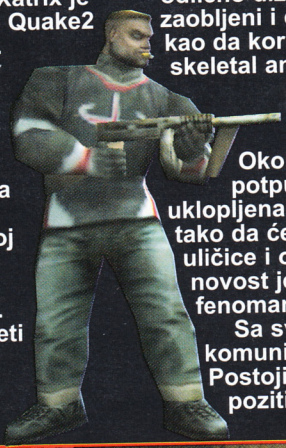
Life of Crime

Firma Xatrix koja je napravila Kingpin: Life of Crime do sada vam je verovatno bila nepoznata. Momci iz ove programske kuće svoju karijeru su započeli pravljenjem mod-ova za Quake2 (tzv. Xatrix mod). U međuvremenu su uradili i Redneck Rampage baziran na Duke3D-ovom Build engine-u.

Kingpin je započet na sličan način. Kada je pak0.pak fajl (glavna biblioteka igre Quake2) dovoljno narastao a mod zadobio svoj karakter Xatrix je otkupio prava za korišćenje Quake2 engine-a za sopstvenu igru. Kao distributer se pojavio renomirani Interplay, a muziku za igru je uradio niko drugi do Cypruss Hill.

Ova pucačina iz prvog lica je u poslednjih par dana najprodavanija igra u Beogradu. Velike reklame joj nisu bile potrebne, jer je planetquake.com brujao o njoj još od samih početaka.

Zaplet je baziran na osveti (a bilo je i gorih razloga), u kome vaš lik na startu igre bude gadno prebijen od strane siledžije koji radi za velikog gadnog baju. Vaš cilj je da se vratite u Poison i sahranite par momaka.



Prepravke na Quake-u 2 su bile detaljne i igra više podseća na Shogo nego na Quake-a. Likovi su ogromni, odlično dizajnirani, zaobljeni i deluju kao da koriste skeletal animation (viđen u half-life-u).

Okolina je u potpunosti uklopljena u krininalni karakter igre, tako da ćete se šetati kroz zabačene uličice i oronule zgrade. Glavna novost je interakcija sa likovima i fenomanalni AI.

Sa svim likovima u igri možete komunicirati pomoću tri tastera. Postoji komanda za razgovor u pozitivnom tonu (često se koristi reč motherfucker), negativnom (još češće) plus specijalna komanda za izdavanje naredbi potčinjenima. Ostale komande u igri više podsećaju na legendarni Action Quake2 no na bilo šta drugo. Postoje tasteri za otvaranje vrata i punjenje oružja.

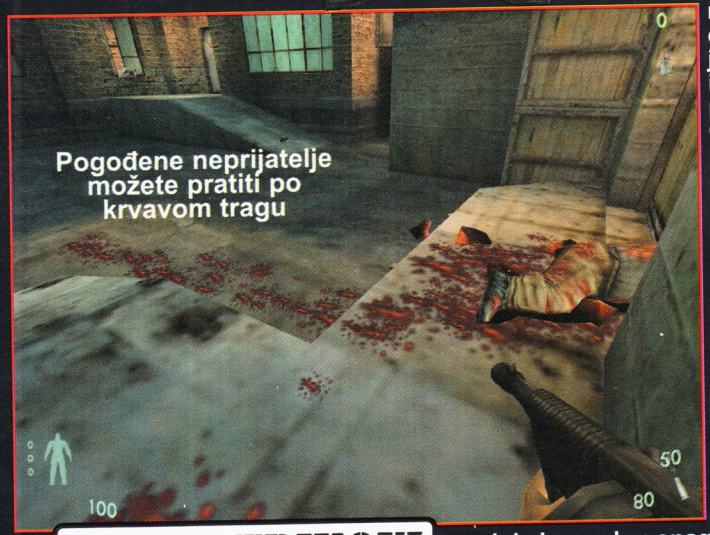
U igri možete regrutovati lokalnu radnu snagu sa štanglama (10$) ili pištoljima (25$) da vam pomognu u zadatku. Gomila sporednih likova može vam ponekad pomoći ili vam nešto prodati. Mogu vas doduše i napucati štanglom u glavu zato što gledate njihove ribe. Prišunjate li im se možete slušati razgovor.

Okosnica igre je novac. Pretraživanjem ubijenih protivnika ili obijanjem skladišta možete sakupiti šuške, koje će vam biti preko potrebne za kupovinu opreme u prodavnici. Naime, oružja ne leže po ulicama već se moraju kupovati ili uzimati sa leševa. Na neka možete stavljati i modifikacije (ubrzana paljba, magnum dodatak(?) ili prigušivač).

Tokom igre preporučljivo je držati oružje sakriveno (po default-u taster G) jer će vas u protivnom neko upucati. U barovima možete regrutovati nešto jače momke koji će vas pratiti do njihove neizbežne smrti.

Igra je jako teška, pogotovo na početku. Kada započnete svoju šetnju ulicama Skid Row-a naoružani štanglom i dobrom voljom biće vam potrebno dosta sreće i eskiviranja da bi ste preživeli.

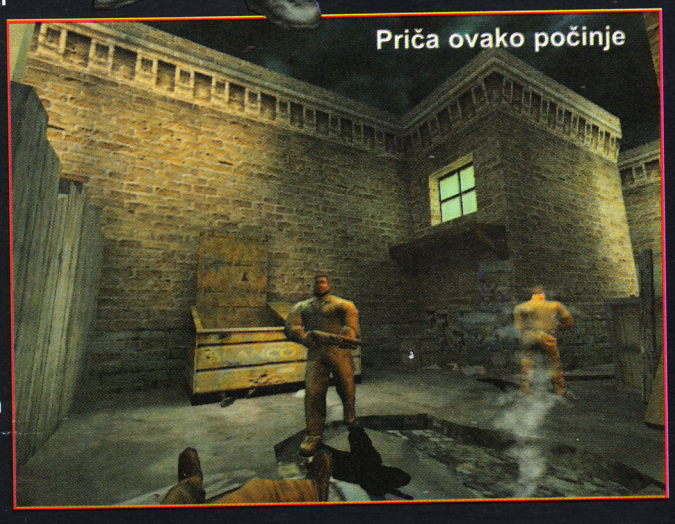
U igri postoje zadaci koje ćete dobijati od raznih likova. Jedini je problem što ti isti likovi mogu biti ubijeni (nehotice naravno) i time vam uskratiti mogućnost dobijanja korisnih predmeta. Neki od bitnijih likova su neuništivi što je verovatno moralo tako biti urađeno

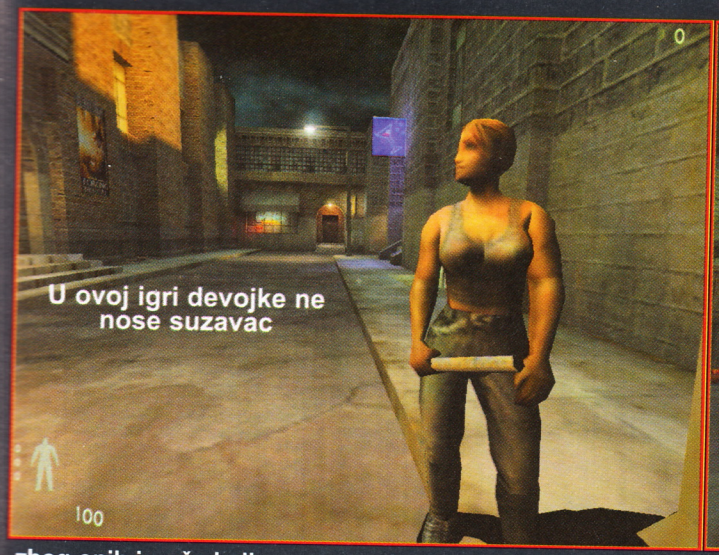


CAKE I TRIKOVI

❑ Većina komandi iz Quake-a rade sa izuzetkom što igru morate startovati sa Kingpin.exe -developer 1
God mode je sada IMMORTAL, a nivoi se mogu preskakati sa MAP x gde je x:

SR1 Skidrow
SEWER Sewers
SR2 The Slums
BAR_SR Jax
SR3 Mean Streets
SR4 The Jesus
BIKE Bike
PV_H Poisonville
BAR_PV Club Swank
PV_1 Louies Errand
PV_B Blanco Industries
PV_BOSS Nikki Blanco
SY_H Lizzies Problem
BAR_SY Salty Dog
SY1 Pier Pressure
SY2 Das Book
STEEL1 Steeltown
BAR_ST Boiler Room
STEEL2 Steel Mill
STEEL3 Steel Processing
STEEL4 Moker
Shipping
KPSUB1
Consummacos
DY1 Docked
DY2 Dark Passage
DY3 Hallwards
DY4 Depot
KPCUT1 The Picnic
RC1 Radio City Station
RC2 Enter the Dragons
RC3 Streets of Fire
RC4 Skytram Station
BAR_RC Typhoon
RC5 Central Towers
RCBOSS1 Crystal Palace East
RCBOSS2 Crystal Palace West
KPCUT7 Outro





zbog onih igrača koji su nervozni na okidaču.

Neprijatelji pokazuju zavidnu dozu inteligencije. Ako koristite neko jače oružije od onoga koje oni imaju u startu će pobeći i utrčati u neki ulaz. Ako se uzme u obzir činjenica da se vrata automatski zatvaraju biće vam jasno koliko je teško stići nekoga. Sa druge strane, ako ste na nekom prozoru i napucavate neprijatelje kroz prozor neki od njih će krenuti okolo i stepenicama da vam dođu sa leđa. Kad god počne neka pucnjava očekujte da neko dotrči sa sačmarom.

Prilikom prepucavanja sigurno ćete primetiti krvave mrlje na protivnicima. Ono što ne znate je da je količina tih tzv. pain skins-ova oko petnaest za svaki deo tela (i što se u reklami napominje - sa izlaznim ranama). Igra, naravno, preračunava u koji deo tela je pogodak i dotični se može i uz neko jače oružje i otkinuti.

Muzika u igri je odlična i totalno odgovarajuća karakteru igre. Na ulicama možete čuti muziku iz nekog od kafića, sa pojačavanjem i utišavanjem u zavisnosti od udaljenosti ili iz radija koji se nalaze u nekim prostorijama. Upucate li radio - tajac.

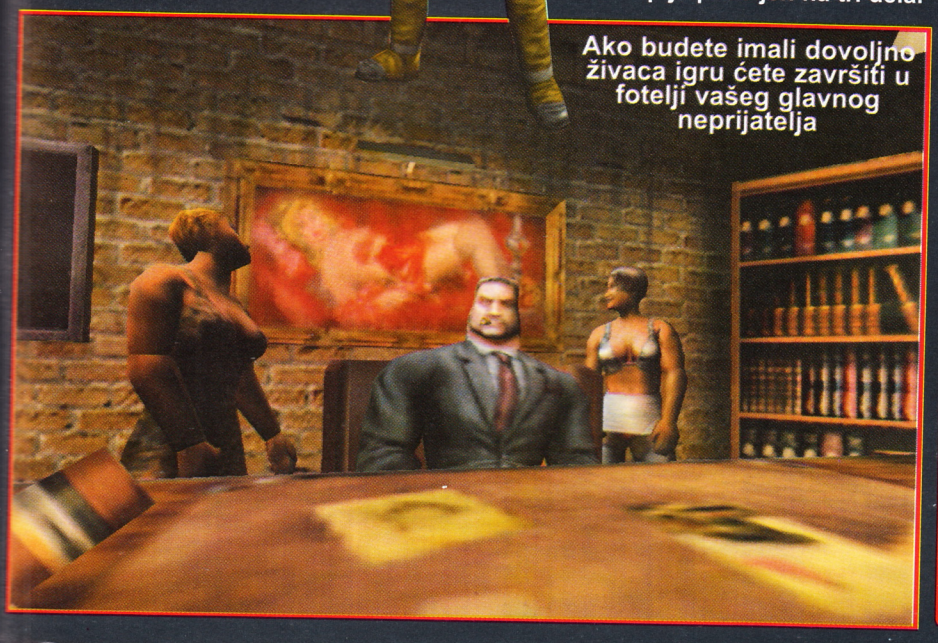
Mape su ogromne, i u njima se da lako izgubiti. lako vam je putanja unapred određena, igra ne deluje linearno jer je moguće dosta lutati unaokolo. Za kretanje kroz grad obezbeđen vam je motor (za koji morate naći akumulator) i metro.

Multiplayer koji nam je na prvi pogled delovao isprazno zbog velikih mapa se pokazao kao jako zabavan u četiri i više igrača. Izbalansiranost oružja (o kojoj se toliko tupi na planetquake-u) je ovde dobro urađena. Ako nemate oklop bilo šta vas može ubiti, dok jača oružja (Heavy Machine Gun) puca rafalno po tri metka sa solidnom pauzom između rafala. Jedan rafal je dovoljan sa skoro sve, no ako vam neko priđe...

Plamenobacač je jedan od najlepših koje smo videli. Linija vatre ne izgleda onako dvodimenzionalno kao u Turok-u 2 niti ima veliki domet, ali je jako efikasan. Eksplozije imaju znatno veći radijus oštećivanja, i vizuelno su predivne sa dosta zapaljenih komadića koji lete unaokolo.

Oklop je podeljen na tri dela. Za glavu, torzo i noge.

Da ova igra nije čist Quake klon vidi se iz mnogo toga, ali najbolji je pokazatelj postojanje tastera za šunjanje (default je levi SHIFT), uz čiju pomoć ćete tiho i sporo prilaziti neprijateljima. Jako zanimljiva kampanja za jednog igrača sa dosta elemenata avanture i realizma sa zaraznim multiplayer-om čine ovu igru potencijalnim hitom.



IgroMe®

Grafika	86%
Zvuk	75%
Muzika	90%
Igrivost	86%
Atmosfera	87%
+	85%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, 4MB 3-D karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Pucačina

\+ Interakcija sa likovima, AI

\- Snalaženje na većim nivoima, preteška igra

Age of Empires 2: The Age of Kings

Na našem tržištu se pojavila alfa verzija igre Age of Empires II: The Age of Kings. Ovaj tekst će zbog toga biti kombinacija najave igre i klasičnog opisa. Najava, zato što ne preporučujemo nabavku ove verzije, a opis jer je najveći deo igre završen i igriv.

Najlepše od svega je to što su svi problemi uredno dokumentovani u Read me fajlu. Igra u ovoj fazi nije optimizovana za slabije mašine, pa je igranje sa manje od 64 MB RAM-a nepodnošljivo jer će svaki vaš pokret biti praćen swapovanjem po hard disku. Problemi mogu nastati i sa pojedinim hardverom (mrežnom kartom). U menijima postoje opcije koje nisu dostupne u ovoj fazi izrade igre. Najveći problem pri igranju predstavljaju bagovi tipa: kretanje brodova po kopnu, vojnika po vodi i prolazak jedinica kroz zidove. Težina igre nije sasvim definisana pa je o tome teško govoriti. Problema ima još, ali kao što rekosmo ovo je alfa verzija pa se u daljem opisu nećemo previše osvrtati na to.

Šta je novo u igri? Uh, potrebno je zaista mnogo prostora da bi se nabrojale i opisale sve novine. Momci su se zaista potrudili. Igra Age of Empires II obuhvata doba srednjeg veka pri čemu vaš razvoj prolazi kroz 4 faze i to: Dark, Middle, Feudal i Imperial age. Zastupljeno je 9 civilizacija: Byzantines, Chinese, French, Germans, Goths, Japanese, Persians, Saracens i Turks. Svaka civilizacija ima svoje specifičnosti, vrline i mane, jedinice i tehnologije. Ovo je bitno napomenuti jer će zbog toga svaka civilizacija zahtevati poseban pristup da bi se maksimalno iskoristile njene mogućnosti, što značajno razbija šablonsko igranje. Ubačeno je mnogo novih jedinica. Tu su seljančice (a baš sam se pitao kako nastaju svi oni vojnici u AOE bez njih), zatim kraljevi, heroji, vitezovi...Gde su nove jedinice, tu su i nove građevine pa će vašem gradu trebati više prostora nego ikad i to ne samo zbog broja objekata već i zbog njihove veličine. Naravno nisu izostavljene ni nove živuljke, a i ovog puta su simpatično animirane.

Autori kažu da igra nije grafički sasvim doterana, mada se, sudeći po viđenom, konačna verzija neće previše razlikovati po tom pitanju. Postoje tri rezolucije u kojima se može odvijati igra, od kojih je najniža 800x600. Zbog relativno malog vidljivog dela mape pri ovoj rezoluciji i ovde važi pravilo: što više, to bolje. Objekti i priroda su još lepši, detaljniji i raskošniji nego u Age of Empires. Na žalost, bar u alfa verziji, primetna je statičnost prirode. More se ne talasa (u poređenju sa igrom Corsairs izgleda smešno), drveće se ne njiše i sve u svemu ima tu još dosta prostora za poboljšanja. Postoji samo par izuzetaka

kao što su vodenica i vetrenjača.

Bitna poboljšanja su primećena na polju kontrole i manipulisanja jedinicama. Kao prvo, maksimalan broj podanika je povećan na 75 u kampanjama, dok se pri pojedinačnim scenarijima može proizvoljno birati. Lutanje jedinica pri traženju cilja je smanjeno (mada je i dalje jako primetno), a autori obećavaju da će u konačnoj verzija situacija biti još bolja. Jedinicama možete narediti da čuvaju, patroliraju, brane ili slede, a možete im podesiti i agresivnost. Veliku pomoć predstavlja i mogućnost postavljanja tzv. gather point-a, pomoću kojih možete zadati da se sve jedinice, koje ćete tek kreirati, upute na određeno mesto i odrade neki posao. Interesantna je i mogućnost pravljenja tzv. sačekuša. U prevodu, vojsku možete sakriti unutar pojedinih objekata (logično, veći objekti mogu primiti više jedinica) i napasti protivnika u pravom trenutku. Sada je moguće zadati pravljenje više (do 15) jedinica odjednom (u stvari jedna po jedna, ali se bar vi ne zamarate oko toga). Ukoliko vam nestane resursa izgradnja jedinica i objekata neće biti prekinuta već samo pauzirana. Jedinice možete grupisati (do 25 odjednom) pri čemu će svaka biti simbolično predstavljena u donjem delu ekrana, sličicom i pokazivačem energije. Na interesantan način je rešen i problem jedinica koje su zaklonjene nekim objektom, pa ćete sada videti njihove konture u boji vojske kojoj pripadaju. Pored standardne mape postoje i dve specijalizovane. Na jednoj možete izdvojiti samo resurse a na drugoj jedinice pri čemu vam neće smetati šuma nepotrebnih detalja. Postoji više načina na koji možete pobediti: uništiti sve neprijateljske ofanzivne snage (nije potrebno zamarati se uništavanjem farmi, kuća itd), sagraditi čudo i sačuvati ga određeno vreme, pobeda na vreme (igrač koji ima najveći skor posle određenog vremena) ili postaviti da pobeđuje igrač koji prvi dostigne traženi broj bodova.

Kreativniji igrači će moći da se oprobaju i u pravljenju scenarija ili čak i kampanje, gde možete podesiti gotovo sve (i naravno nekome od maksimalnih 8 igrača ograničiti mogućnost razvoja. Šifra: naivko)

Posebna priča je diplomatija. U prvom delu bila je prisutna gotovo simbolično. Po mišljenju mnogih to je bila i najveća mana igre. Na tom polju su očekivana najveća poboljšanja. Na opšte iznenađenje taj deo igre se gotovo nije promenio. Moram priznati da mi je drago zbog toga jer je igra i ovako kompleksna i diplomatija bi je odvela u drugom pravcu uz nepotrebne komplikacije.

Zvučni efekti su očekivano odlični, a muziku ćemo vam opisati kada stigne konačna verzija jer je za sada, naravno, nema.

Nema sumnje da će ispeglana i dorađena igra biti veliki hit i nema razloga da ne nabavite svoj primerak čim stigne u vaš CD klub.

SONY PLAYSTATION CHEAT CODES

DRIVER

Sve sifre ukucavas u glavnom meniju.

- Bez Policije: Brzo otkucaj L1, L2, R1x4,L2x2, R1x2, L1x2,R2
- Nepobedivost: Brzo otkucaj L2x2, R2x2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1x2
- Ekran Naopacke; Brzo otkucaj R2x2,R1,L2,L1, R2, L2, L1, R2x2, L2, R2, L1 kako bi otvorio Antipodean opciju u cheats ekranu.
- Mini Automobili: Brzo otkucaj R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2x3.

RIDGE RACER TYPE 4

- Turbo: Pritisni L2+R2 u toku igre
- Extra Trial Mode: Uspesno predji igru u Grand Prix Modu.

TOMB RAIDER 2

- Za preskakanje Nivoa: Pritisni L2 kako bi upalio baklju. Kreni jedan korak u napred, zatim jedan korak u nazad. Pusti R1, okrenite se najmanje tri puta celi krug oko sebe u bilo kom pravcu.Zatim skocite napred.

METAL GEAR SOLID

- Dodatni kostimi: Uspesno predji igru, sacekaj dok se zavrsi kraj igre i onda snimi igru. ucitaj poziciju koju si snimio upravo i igraj je ponovo. Nakon sto uspesno zavrsis igru po drugi put, sacekaj da se ponovo zavrsi spica i ponovo snimi. Ponovo ucitaj tu poziciju i pocni ponovo da je igras. Snake ce se preobuci u smoking u liftu tokom igre.

T.R.A.G.

- Celicni Konopac: Celicni Konopac koji ti je potreban da dodjes do 27-og sprata mozes naci u plazma barijeri na 26-om spratu.
- Metalni Bedz: Metalni bedz ti pokazuje lozinku koja ti je potrebna da otvoris sef

KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011-48

SONY PLAYSTATION
I JOŠ PREKO 750 NASLOVA !
- Ace Combat 3
- Tarzan
- V Rally 2
- Dino Crisis
- Soul Reaver
- T.R.A.G.
- Bugs Bunny: Lost In Time
- Croc 2
- Driver
- Player Manager 98/99
- Ridge Racer Type 4
- Ape Escape
- NBA Pro 99
- Galop Racer 3
- Crash 3 in 1
- 4 in 1 Twisted
- 5 in 1 Gold
- Swing
- Point Blank 2
- Bust A Move 4
- Lunar Silver Star Story
- Star Ocean
- Shadow Madness
- 6 in 1 Doom
- Pepsi Man
preko 850 naslova.....
OD SADA SVE NA JEDNOM MESTU:
KOD NAS MOŽETE DA SNIMITE I NAJNOVIJE IGRE KOJE SU STIGLE ZA PC RAČUNARE
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 6 VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 48
GET TWISTED!

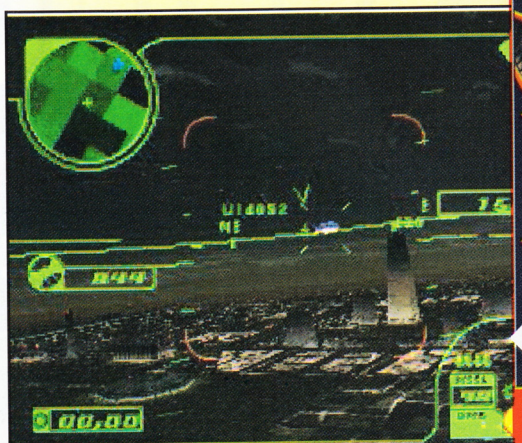
Ace Combat 3

Verovatno ste čuli za firmu NAMCO poznatu po raznim hitovima (serijal TeKken). Upravo iz ove kuće nam stiže nastavak čuvene igre-Ace Combat 3.

Ace Combat 3 je klasična simulacija leta. Ali pre nego što kažem o igri, moram napomenuti da je stigla samo verzija na japanskom tj. svi komentari su na japanskom, ali opcije su na engleskom pa se možete snaći.Programeri Namco-a su se dosta potrudili da usavrše treći nastavak, i uspelo im je. Verovatno malo ljudi nije igralo dvojku, pa ćemo trojku zato najviše upoređivati sa njom. Prvi pomak ka boljem su grafika, upravljanje nad avionom, i interface. Grafika je veoma precizna-modeli aviona su sjajno nacrtani i još bolje uklopljeni. Za razliku od dvojke ovde se sada svi flapsovi pomeraju a to se jasno vidi. Predeli iznad kojih letite su fenomenalno urađeni (pogotovo njive gde padaju "Stealth"-ovi) i raznoliki od grada i njegove periferije, preko okeana, do šuma i pustinja. Avion se u toku leta savršeno ponaša. Vlasnici analognog kontrolera neka se raduju jer je podrška za njega fenomenalna (vlasnici samo digitalnog joypada neka ga bace jer je beskoristan) sa levom palicom upravljate dok sa drugom menjate poglede (kamera je svemoguća i može da prikaže avion iz bilo kog ugla). Svi parametri u kokpitu su precizno urađeni-mape su precizne, kao i podaci o brzini i visini leta. Kada se upustite u vazdušne duele imate mali kursor sa oznakom TGT (skraćeno za target-i ima ih više) koji kada uđe u domet rakete pocrveni možete pucati i sa raketama i iz topa. Misija ima preko 25 i sve su vrlo zanimljive kao npr:uništi sve neprijateljske radare ili ubij padobrance-i ako su svi komentari na japanskom uvek pre misije imate mali displej koji vam pokazuje putanju aviona kroz misiju.Kada startujete igru, na japanskom vam objašnjava šta se radi u misijama što i nismo baš razumeli. Na početku imate samo dva aviona (tipično - ko' u dvojci) a to su "Eurofighter 2000" i "MiG 33".Posle svake misije dobijate nove avione sa boljim karakteristikama. U toku misija imate pomoć prijatelja, i oni su označeniplavi kvadratom, oni preterano i ne pomažu (lepo kaže naša poslovica "ako hoćeš dobro uradi sam"). Muzika je u skladu sa akcijom (programeri nisu obratili preveliku pažnju muzici) dok su zvuci fenomenalni, čućete sve do detalja. Kada pogodite avion ili bilo koji cilj čućete sve do detalja. Kada pogodite avion ili bilo koji cilj čućete glas komentatora da li je pogođen, oboren, ili ste promašili. Ako uključite "auto-lock" možete pratiti pogođeni avion sve dok ne padne.

Ovakav sjajan utisak je jedino pokvarilo seckanje i komentari na japanskom; naime igra obiluje detaljima pa će vrlo često kočiti.

Ipak ove sitne mane ne bi trebalo da pokvare užitak, jer sve ovo može da se proguta.Igra je za sve uzraste pa ko voli nek izvoli.



IgroMe®

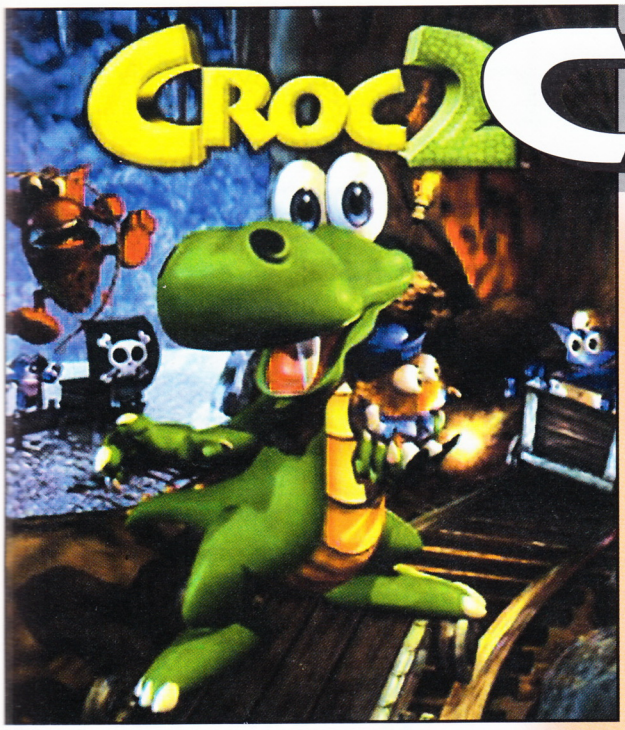
Grafika	5
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4

Simulacija letenja

\+ Odličan nastavak sjajne igre

\- Japanski komentari, seckanje

Croc 2



Posle dugo iščekivanja stigao nam je nastavak 3D platforme CROC2. Prošli put kad smo se sreli sa CROC-om on je uspeo da spase male goboe, koji su ga pronašli u dečjim kolicima. U nastavku CROC se sreće sa novim izazovom i odlazi na drugo ostrvo, da bi ponovo pomogao svojim prijateljima.

On mora da pomogne svakom gobou koji je u nevolji, a da li će to uspeti zavisi od vas. Svaki gobo pred vas postavlja različite zadatke, koje morate ispuniti da bi prošli dalje. Grafika je veoma slična prethodnom delu pošto je zadržan 3D izgled. Nažalost, boje nisu prirodne nego su svetle i mutne. Kad se gleda iz daljine predmeti su suviše kockastog oblika što baš i nije zadovoljavajuće.

Pošto je ovo u osnovi platformska igra postoje mnogi objekti uz koje se možeš popeti ili preko kojih možeš preći na drugu stranu. Od poteza imaš skok, udarac a da bi rasturio kutije moraš upotrebiti dupli skok koji se radi stiskanjem 2xX.U slučaju da spadneš sa neke ivice čeka te balon koji može da te vrati nazad. Dobro su animirani pokreti, naročito pri padu ili guranju kutija. Kutije su jako korisne kada se treba popeti negde gde inače ne možeš da doskočiš.

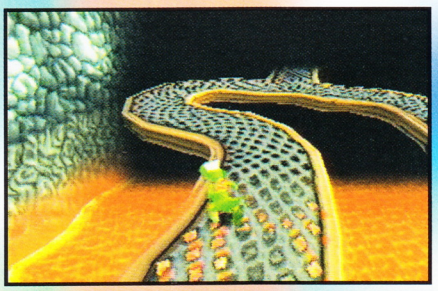
Pored standardnih, postoje skriveni prolazi koji se otkrivaju detaljnim istraživanjem ili greškom. Radnja se odvija na različitim mestima: u rudniku, džungli, na vodi itd. Po nivoima te čekaju razni neprijatelji kao što su bumbar, gusar, žaba koja se ljulja na konopcu i drugi.

Muzika je više dečija, kao i cela igra, pa se solidno uklapaju. Zvučni efekti su izvrsni i odgovaraju ambijentu u kome se nalazite. Probajte da isključite muziku i da igrate, moći ćete da čujete kako CROC korača, ili razne šumove i još mnogo toga.

Što se tiče kontrola one podržavaju vibraciju i analognu kontrolu. Upravljanje je jednostavno i dosta slično prošlom delu. Može se reći da je ovo najbolje odrađena analogna kontrola koju smo do sada videli. Ako se sećate gonga iz prethodnog dela, ima ga i ovde. Ako mu pridete i udarite ga, zatresćete se, ali nećete preći nivo.

Takođe možete kupovati razne stvari uz pomoć sakupljenih kristala što vam pomaže tokom igranja. Ako skupite 5 dijamanata koji su svuda razbacani dobijate bonus novac. Za dopunjavanje energije morate skupljati srca koja su razbacana po nivoima.

Uglavnom je cela igrica vrlo zanimljiva i ne može vam brzo dosaditi. Ovo je još jedna u nizu Foksovih odličnih platformi, a ljubiteljima CRASH-a ovo će biti prava top igra.



IgroMe®

Grafika	3
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	5

Platforma

\+ Analogna kontrola i brzina igre

\- Mutna grafika

Flash Light

Pepsi Man (NTSC)

Pepsi Man je sasvim nešto osvežavajuće u svetu video igara. Glavni junak Pepsi Man ima zadatak da sakupi što više pepsi konzervi kako bi napunio aparate za piće koji su se ispraznili. Igra je brza i luda, a naći ćete se i u raznim komičnim situacijama, npr. sa kantom na glavi, ili buretom pod nogama, sa bandom biciklista ili krdom bizona. Igra je za jednog igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Legend of Legaia (NTSC)

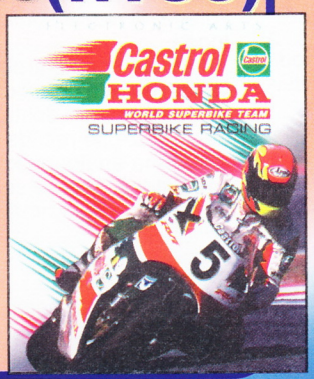
Posle dužeg vremena stigao nam je nov RPG od strane istog tima programera koji je radio i Wild Arms. Legend of Legaia grafički izgleda kao Xenogears, s tom razlikom da je ovde grafika još lepša i mekša, a moramo napomenuti da ovde ne postoji mogućnost rotacije terena. Igra ima samo jednu manu a to je da previše liči na Xenogears u pogledu svega osim priče. I pored svega toga toplo je preporučujemo svim ljubiteljima RPG avantura. Igra je za jednog igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Legacy of Kain2: Soul Reaver (NTSC)

Svim ljubiteljima avantura poput Tomb Raider-a, ova igra će se sigurno dopasti. Moramo napomenuti da nema nikakve veze sa prethodnim delom, tako reći da to nije ta igra. Grafika je fenomenalna, totalan 3D, likovi su super urađeni kao i glasovi i zvučni efekti. Jednom rečju fantastična je. Igra je za jednog igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Castrol Honda SuperBikes(NTSC)

Još jedna vožnja iz serijala Electronic Arts-a, gde su u pitanju trke motora. Grafički je vrlo slična njihovoj skorijoj vožnji Sports Car GT, a što se tiče same igre ipak je Moto Racer 2 ostao na prvom mestu moto simulacija. Igra je za dva igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.



T.R.A.G. (NTSC)

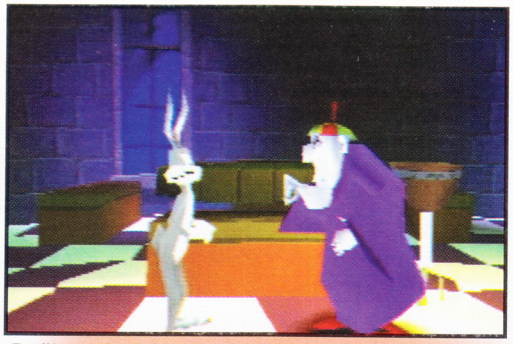
Tactical Rescue Assault Group je avantura slična Resident Evil-u, s tim da ovde vodiš četri lika. Ti se nalaziš u jednoj velikoj zgradi koju su zaposeli neki loši momci. Protivnici su ti ljudi i roboti, a zadatak ti je da pronađeš profesora i njegovu ćerku koje drže kao taoce. Grafika je odlična kao i cela igra koja ima našu preporuku. Igra je za jednog igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

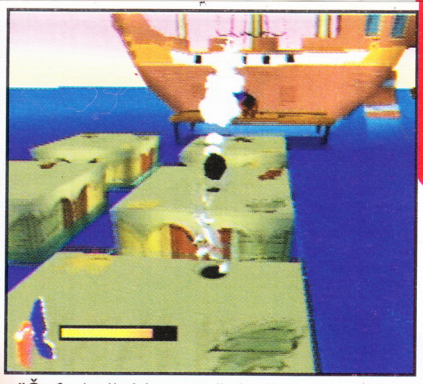
Ape Escape (PAL)

To je Sony-jeva nova platforma koja je najavljena kao prva koja u potpunosti iskorišćava dual shock analogni džojstik. Ti kao glavni junak imaš zadatak da uhvatiš pobesnele majmune koji prete da unište svet. Grafika je prelepa, sve je urađeno u 3D-u. Igra je za jednog mlađeg igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Point Blank 2 (NTSC)

Oni koji su voleli prethodni deo, sigurno će se oduševiti sa ovim novim nastavkom, koji sadrži sve što i prethodni samo je još bolji. Sada postoji nekoliko modova igranja, kao npr. Arkadni, postoji priča gde spasavaš princezu itd. Ništa više ne treba reći osim da je igru radio Namco. Igra je za dva igrača, i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.



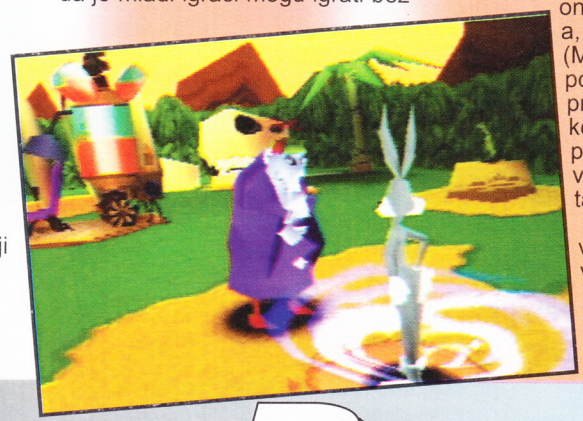


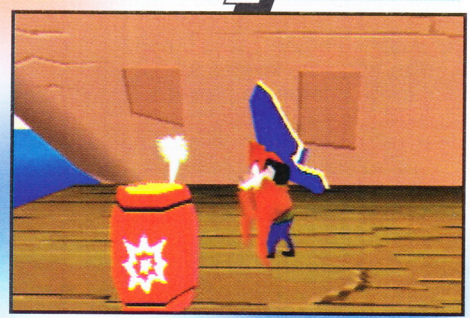
Bugs Bunny

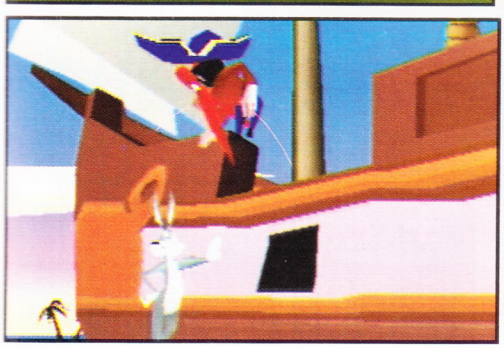
Verovatno se svi sećate kada ste bili mali,i gledali crtaće Duška Dugouška.Sada imate priliku da mu se pridružite u njegovoj prvoj 3D avanturi na vašem Play Station-u.

Sve je počelo kada je Duško kopajući tunele pogrešio skretanje, i sasvim slučajno upao u skladište napuštene robe.Tu je našao vremeplov i sasvim slučajno ga aktivirao.Zvuči zanimljivo,zar ne.Propavši kroz vreme , Duško se sada nalazi u "Nedođiji" gde upoznaje svog "vremenskog vodiča" koji ga uči kako da se snalazi u vremenu. U toku svoje avanture, Duško treba da istražite pet vremenskih perioda: "Kameno doba" "Doba piratata", "Srednjevekovno doba", "1930-te godine", i "Dimenziju X", a u svakom vremenu treba naći određen broj satova kako bi se otvorilo sledeće vreme. Usput Duško skuplja i šargarepe(zlatne) da mu se otvori novo poglavlje;dok mu obične popunjavaju energiju,a kada skupi 99 običnih dobija specijalnu(providnu) šargarepu. Naravno tu nisu izostali Duškovi (ne) prijatelji iz crtaća kao: Elmer Davež, Sem, veštica Hazel, Martin, Svemirac itd. Što se same igre tiče , moram napomenuti da je namenjema mlađim igračima, mada će i starijim igračima pružiti par sati dobre zabave.Nivo težine je lepo odmeren,tako da je mlađi igrači mogu igrati bez problema.Ovakvu sjajnu igru krasi lepa muzika, koja je u svakom vremenu drugačija. Atmosfera tokom igre je odlična, Duško se sjajno odaziva na zadate komande,ali moramo staviti primedbu na digitalnu kontrolu koja je lošije urađena od analogne. Mana je i grafika, koja je šarenolika i podseća na crtać, ali poligoni od kojih se sastoji Duško nisu lepo uklopljeni.Iscrtavanje pozadine je veoma sporo, što zna da nervira.Kamera koja prati Duška je uvek iza njegovih leđa, ali pri skoku ona menja položaj, tako da će te teško proceniti daljinu, i vrlo lako padati sa litice (sva sreća da imate bezbroj života). Igra obiluje humorom i šalama tipa "Šefe koji ti je vrag", baš kao u crtaću .Naš junak zna mnoge trikove kao: da kopa tunele,gura teške predmete, da vozi kola,da se kotrlja, da uzima ibaca predmete, pa čak da koristi uši kao hilihopter. Snimanje pozicije je omogućeno samo onda kada pređete preko check point-a, kada se pojavi vaš vremenski vodi (Majl) i snimi vam poziciju. I igra poseduje "auto save" opciju. Kada pređete sva poglavlja čeka vas BOS, koji je neko iz crtaća, a njihovo prelaženje se zasniva na nadmudrivanju. Za svakog postoji određena taktika koju će te vrlo lako otkriti.

Dali će se Duško vratiti u svoje vreme, na vama je da odlučite, vodeći ga kroz više od 20 nivoa prepunih zabave, akcije, i humora. Mi vam toplo preporučujemo ovu igru, jer verujemo da nema nekoga ko ne voli DUŠKA DUGOUŠKA.







IgroMe®

Grafika 3

Muzika 4

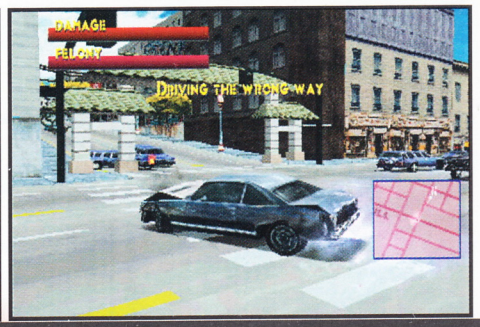
Atmosfera 5

Igrivost 4

Platforma

\+ Simpatičan junak

\- Grafika



Driver

Ovu igru je teško klasifikovati kao klasičnu vožnju pošto to ona nikako nije. To je najluđa vožnja po gradu Čikagu koju možete zamisliti, sa 15 000 policajaca (President Run) koji vas jure, sa blokadama na putevima, a tu je i regularan saobraćaj. Oni koji su igrali Grand Theft Auto znaju o čemu se radi, s tim da je ovde sve u potpunom 3D-u i uvek si u automobilu.

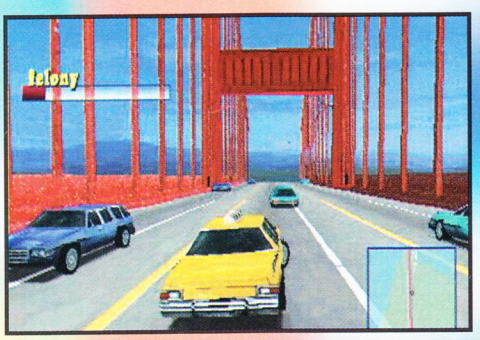
Ti si Tanner, bivši reli vozač, koji je postao policajac. Zahvaljujući tvom vozačkom iskustvu, izabran si za obavljanje tajnih zadataka kao unajmljeni vozač kako bi ispitao porodicu Castaldi, najopasniju organizaciju u podzemlju.

Pre nego što kreneš sa pravim zadacima, moraš na proveru. Provera izgleda isto kao i u istoimenom filmu. Test se sastoji iz nekoliko manjih zadataka koji su ti ispisani na parčetu papira u gornjem desnom uglu ekrana, kao što su npr. 360, reverse 180, slalom course (mala napomena - slalom se vozi između jednog reda stubova i nazad), i ostale napredne vozačke tehnike koje će ti kasnije biti preko potrebne. Kada položiš test možeš da počneš sa obavljanjem poslova. Poslovi se najčešće sastoje iz odlaženja na određeno mesto po nekoga ili da ostaviš nešto pre nego što ti istekne vreme. Neki od zadataka u kojima se najviše uživa su oni u kojima ti juriš i treba da slupaš drugi automobil. Da bi uspeo da pronađeš svoj put kroz grad, u donjem desnom uglu ekrana ti se nalazi mapa koja ti pokazuje položaj tvog cilja i ulice kojima možeš doći do tamo. Ova mapa ti je od izuzetne pomoći i igru čini više vožnjom a manje pronalaženjem puta kroz grad - problem od koga je patio Grand Theft Auto.

Imaš četiri grada koja moraš da pređeš. Počinješ u Miami-ju, zatim odlaziš u San Francisco, pa u Los Angeles, i na kraju dolaziš u New York. Svaki grad ima oko deset misija, a misije su vrlo raznovrsne. Promena scenarija održava igru svežom.

Ako kojim slučajem nisi raspoložen za Driver-ovo obavljanje tajnih zadataka, igra ima i nekoliko drugih modova za igranje. Tu je i slobodna vožnja koja ti prosto omogućava da se vozikaš po raznim gradovima i da ih istražuješ koliko želiš. Takođe možeš da izabereš bilo koju vožnju, koje su u osnovi slične misijama, a to su pursuit, getaway i survival.

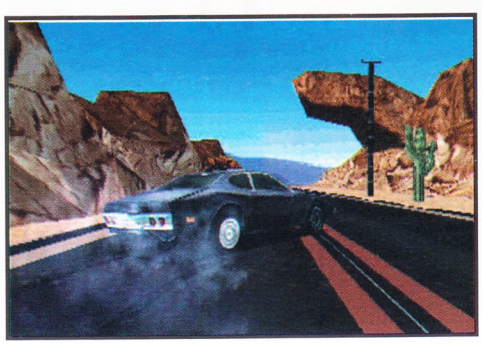
Tvoji glavni protivnici su regularni policajci koji patroliraju ulicama. Oni ne znaju da si ti policajac na tajnom zadatku (a čak i da znaju, ignorisanje tvojih akcija bi upropastilo tvoju masku), tako da kreću da te jure kada te vide, pod uslovom da si napravio neki prekršaj. Zaustavljaju te tako što ti udaraju u auto, i to sve dok ti se crta za oštećenja ne ispuni do kraja, a to znači potpuno uništenje auta i kraj misije. Oni nisu baš toliko pametni i stvarno nisu neka velika pretnja kada su u malom broju. Ali ako se nađeš u ćošku sa nekoliko njih, teško ćeš im pobeći.



Grafički, Driver izgleda odlično, čak šta više, automobili, objekti, i okolina izgledaju fenomenalno. Gradovi su urađeni sa dosta detalja i iznenađujuće su veliki, i stvarno dobijaš utisak da si tamo. Automobil je nešto lakši nego što smo navikli, tako da skokovi, sudari i prevrtanja dramatičnije izgledaju nego u stvarnosti.

Muzika i zvučni efekti su izvrsni. Muzika je iz 70. godina i savršeno odgovara radnji. Sve je urađeno u stilu podzemnog sveta i bandi.

Sve u svemu Driver je jedna fenomenalna vožnja koju svima toplo preporučujemo. Grafički super izgleda a radnja je nešto još bolje od svega ostalog. Uzmite Driver-a i uživajte.



IgroMe®

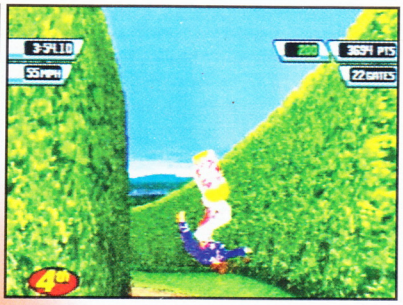
Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	5

Simulacija Vožnje

\+ Originilna ideja i izvođenje

\- Prevelika težina poslednjeg nivoa

3Xtreme



Firma 989 Studios je poznata po tome što je radila na hit igrama. Upravo iz ove kuće nam stiže još jedna hit igra 3Xtreme, koja je dosta poboljšana u odnosu na 2Xtreme.

Prvo što su ispravili su finte koje se sada mogu raditi i kod kojih dugmići imaju dvostruku primenu, kako na zemlji tako i u vazduhu. Još jedna dobra stvar koja je urađena je da se u isto vreme mogu trkati bajs, skejt i roleri što je mnogo zanimljivije. Takođe su ostavili mogućnost međusobne tuče. Grafika je dosta slična Twisted metalu, boje su čiste, mada i nije nešto naročito poboljšana u odnosu na 2Xtreme što i nije neki minus, čak šta više i takva grafika sasvim zadovoljava.

Muzika je relativno dobra u odnosu na zvučne efekte koji su skoro neprimetni, kad se malo pojača muzika. Inače ona odgovara ambijentu u kom se nalazite, mada su mogli da stave nešto više pesama.

Što se tiče kontrola veliki minus je što ne podržava analognu kontrolu kao ni vibraciju. Inače sve ostalo je sasvim u redu. Meni igre se sastoji iz New season, Continue season, exibition, time trial i freestyle mode.

Takođe se ne možemo požaliti na broj likova kao ni na broj staza koje se otvaraju prelaženjem. Na početku su vam otvorene samo tri staze. Pre početka, kad birate igrača imate na raspolaganju dve vrste rolera, skejta i bajsa, jednu možete uzeti odmah a drugu sakupljanjem poena i prolaženjem kroz kapije. Likovi su rađeni više kao crtani, mada su programeri upotrebom punih boja visoke rezolucije uspeli da ih izdvoje iz prašnjave pozadine. Nakon svega, ovo je odlična Xtreme igra koja ljubiteljima takvih vrsta igara sigurno neće dosaditi. Takođe neće dosaditi ni onima koji nisu ljubitelji ovakvih igara jer je super igra. Ovakve igre zaslužuju samo pohvale.

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu
SUBOTOM
OD 20^00 DO 21^30
NS-92,2MHz

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	4

Sportska Simulacija

\+ Finte, uvodna animacija

\- Samo 3 sporta

CENTRA 3000 GAMER

HARD WARE

Ovog meseca do nas je iz PC Centra došla na testiranje jedna vrlo intresantna konfiguracija bazirana na Intelovom Celeron 366 PPGA procesoru. Na svim testovima se pokazala vrlo stabilno dok je kvalitet izrade komponenti prvoklasan. Ipak krenimo redom.

Osnovu cele konfiguracije čini MSI 6163 matherboard bazirana na BX setu čipova na kojoj se nalazi Intelov Celeron 366 MHz i 64 Mb PC 100 memorije. Šta reći o ove tri komponente sem da se savršeno razumeju. Ploča je projektovana tako da do maximuma iskoristi sve mogućnosti BX čip- seta, pa čak i nešto preko toga. Ploča poseduje mogućnost softverskog regulisanja svih parametara i podešavanja, što je od velike pomoći pri pronalaženju idealnog odnosa stabilnosti i performansi. Na njoj se nalazi jedan jedini džamper (dobro tu je i džamper za brisanje CMOS-a, ali on nije u funkciji podešavanja) čija je funkcija podešavanje ploče za rad sa procesorima koji rade na magistrali od 66 ili 100 MHz i više. Dalje podešavanje vrši se u BIOS-u odabirom multiplikatora, brzine magistrale i voltaže procesora. Ispitujući razne varijante clockovanja magistrale došli smo do zaključka da se Celeron 366 sasvim lepo ponaša na 458 MHz koristeći pri tom brzinu magistrale od 83/41 MHz i napon 2,20 V. Ploča poseduje temperaturne senzore te se ne morate plašiti pregrevanja, jednostavno ploča će vas sama obavestiti ukoliko temperatura izađe iz granica dozvoljenog.

Pošto na ploči postoji slot 1 format, a procesor koji je stigao na testiranje je PPGA, u paketu je stigao i adapter. Hladnjak koji je priložen lepo obavlja posao na 366 MHz, ali ipak razmislite o masivnijem i jačem hlađenju ukoliko nameravate da koristite procesor na većem taktu. Na raspolaganju su 3 DIMM podnožja, iz čega proizilazi da možete ugraditi ukupno 768 Mb memorije ukoliko koristite 256 Mb module. Dva ISA slota su zadužena za vaše stare kartice kojih ne želite da se rešite. Tu je i pet PCI slotova i naravno AGP sa podrškom za x2 protokol. Važno je napomenuti da možete koristiti i P III procesore, kao i to da imate na raspolaganju ogroman izbor brzine magistrale: 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 117, 124, 133, 138, 143, 149, 152; što jasno govori da je kupovina ove ploče investicija na duži vremenski period. Vrlo bitan činilac koji praktično omogućava da se sve navedene brzine iskoriste je mogućnost deljenja brzine PCI magistrale sa 4, što ploča čini automatski za sva setovanja iznad 124 MHz.

Uskoro (možda i ne tako brzo, Intel je ponovio odložio izlazak) nas očekuje susret sa naslednikom BX čip seta pod nazivom (radnim) Camino. O njemu se mnogo priča ali se praktično malo zna. Najbitnije novosti tiču se podrške za AGPx4, RDRAM memoriju koja će raditi na 300 do 400 MHz, kao i Ultra ATA-66 standard za komunikaciju sa diskovima. Ipak do njegovog izlaska ima bar još nekoliko meseci (pominje se septembar kao datum izlaska) te slobodno možemo reći da MSI 6163 predstavlja odličnu kupovinu.

Što se grafike tiče standardno se nudi MSI-ev Voodoo Banshee sa 16 MB SGRAM-a, a opciono možete uzeti S3 Savage 3D sa 8 Mb. Mi smo naravno testirali obe karte i preporuka glasi: uzmite Banshee (a razmislite o MSI Vanti). Savage zaboravite pošto je to u osnovi jedan nedorađen proizvod koji nije trebao da napušta laboratoriju barem još tri meseca. U svim testovima od Quake-a 2 i 3 preko Incoming-a, Need for Speed-a, Rolcage-a pa sve do sintetičkih testova Savage pokazuje vidan vizuelno-brzinski zaostatak čak i kada je overklokovan na 110/110... Banshee je 80% brži u Quake-u 2 i 30% u Incomingu, što jasno pokazuje slabost OpenGL drajvera kod Savage3D. Boje su loše i tamne a drajveri još uvek nedorađeni pa možete očekivati manje ili veće probleme. Jednostavno zaobiđite ga. Banshee je... Banshee. O ovoj karti već sve znate. Ipak reći ćemo da je kompatibilnost drajvera ispeglana i da su dečije bolesti prošle. Ovaj primerak poseduje aktivno hlađenje te se može overklokovati sa 100/110 na 115/125 MHz. Pri radu je pokazao stabilnost i ujednačenost performansi kao i to da je procesorski malo zavisan, za razliku od recimo TNT-a. U svim današnjim igrama bez problema ćete u 800x600 izvući 30-60 fps, ali već za sutrašnje nisam siguran. Nedostatak druge texturne jedinice za sada se oseća jedino u Quake-u 3 kada podesite viši nivo kvaliteta prikaza. U 2D Banshee spada među najbrže karte sa neznatnim zaostatkom u odnosu na TNT. Što se tiče kvaliteta prikaza u većini slučajeva je identičan Voodoo-u 2. U najnovijim igrama (naročito onima koje tek dolaze) sigurno možete očekivati bitniju razliku u kvalitetu slike u odnosu na onaj koji može da ponudi neka od modernijih karti.

Recimo i to da se overklokovanje procesora jedva odražava na performanse u 3D režimu, a da overklokovanje grafičke karte mnogo više znači. Mnogi će reći da je to u suprotnosti sa iznesenom tvrdnjom u prošlom broju da su procesori suviše spori pri preračunavanju geometrije i pogrešiće. Naime tačno je da procesori mogu preračunati samo 1 milion trouglova u sekundi dok recimo Voodoo Banshee može da renderuje oko 3 miliona, ali ni jedna današnja igra ni ne zahteva više od 1 milion (najčešće 10 000 do 100 000). U 2D situacija je obrnuta, procesorska snaga maltene linearno uvećava performanse.

Hard disk je velikim delom zaslužan za skladan rad i dobre performanse ove konfiguracije. Radi se o Quantumu koji je veoma brz, ali poseduje kapacitet od samo 3,2 Gb, što je za današnje pojmove jako malo. Ja bih vam predložio da razmislite o recimo 8,4 (+75 DM) ili 10 Gb (+120 DM) modelima. Imajte na umu da se već proizvode modeli od 36 Gb. U početku ćete pomisliti da je 3,2 Gb teško popuniti, ali verujte nije. čim dođete u fazu da morate da deinstalirate jednu aplikaciju da biste instalirali drugu shvatićete o čemu govorim. Jednostavno uzmite veći disk obavezno, makar se nečeg odrekli.

Teac 32x se pokazao veoma dobro. U današnje vreme 32 brzinski modeli možda izgledaju kao kupovina starih komponenti, ali verujte sa Teac-om to nije slučaj. Robustan, pouzdan, brz i tih pravi CD čitač za vašu mašinu predstavlja dobru kupovinu do prvog DVD-a. Ma kako vam se ova tehnologija činila daleko ne zavaravajte se. CD je kod nas postao obavezna oprema sa pojavom 4x modela, DVD je inače već stigao do 6x, dakle jasno vam je. Razne priče o kompatibilnosti jednostavno zaboravite, svi problemi su već rešeni.

Zvučna karta spada u klasu NoName modela (tačnije Yamaha), što je za igračku konfiguraciju slabo. Razmislite o doplati za Sound Blaster 128 (+80 DM) ili SB Live. Naša preporuka je da uzmete karticu sa podrškom za Aureal 3D Sound. Ova tehnologija se danas mnogo koristi a daje neverovatne rezultate. Naravno, kartica je SB 16 kompatibilna i sa dosta manje šuma nego neki drugi modeli koje smo imali

prilike da vidimo. Naravno u paketu su i TEAC-ovi zvučnici od 80 W koji su se lepo pokazali.

Modem ne ulazi u osnovnu cenu tj. ostavljena vam je mogućnost izbora u vidu dodatne opcije za doplatu.

Kućište (Moretec) je vrlo tiho i ne rezonantno. Pristup komponentama je jednostavan i one imaju dovoljno prostora za hlađenje. Sa prednje strane možete montirati dodatni ventilator ukoliko se ukaže potreba, a mesta za buduća proširenja ima na pretek. Pohvaljujemo funkcionalnost i dizajn. Takođe je uključeno DSPC (Double System Protection Circuit) napajanje. Konkretno, u slučaju da jedna od komponenti unutar napajanja pregori napajanje ne može da oštetiti vaš sistem.

Monitor je DTK 15" model. Poseduje digitalne kontrole i OSD meni za podešavanje parametara slike. Maximalna rezolucija je 1280x1024/60 Hz, ipak preporučujemo 800x600/100 ili 1024x768/85 za ugodan rad. Lično iskustvo govori da su DTK 15-ice pouzdane ali razmislite o većoj dijagonali, 17 (+215 DM) ili 19 (+550 DM), razlika u ceni nije drastična a i svetski trendovi govore da 15-ice definitivno odlaze u zaborav, baš kao što su otišle 14-ice.

O tastaturi i mišu ne vredi trošiti mnogo reči. Ukoliko se odlučite za kupovinu na licu mesta po sopstvenom ukusu odaberite željene modele.

Sve zajedno čini jednu skladnu celinu. Ukoliko spadate u Gamera srednje ili lake kategorije (ili tešnjeg budžeta) idite na ponuđenu konfiguraciju, nećete se mnogo preći (sem u vezi diska i grafičke karte). Ako vam budžet to dozvoljava uzmite TNT2 (neki ne Ultra model) ili Voodoo3 2000, naravno disk bar 8.4 Gb.

Da rezimiramo: sve u svemu solidna konfiguracija čiji se odnos cena/performanse verovatno poboljšao, tako da proverite u PC Centru za izmene po tom pitanju. Garancija je 1 godina uz malu napomenu: Overkloking NE UTIČE na garanciju.

\+ Pohvaljujemo ukupan kvalitet izrade svih komponent i skladan rad celog sistema.

\- Grafička kartica može biti i bolja, mali disk i nedostatak modema u osnovnoj konfiguraciji.

Centr-u smo na testiranje dobili ljubaznošću PC Centra
tel: 011/64-64-14 i 64-43-50

CHICONY

Chicony tastatura koju smo dobili na testiranje ima nazive multimedijalna ali nije baš takva. Ako ste očekivali zvučnike, mikrofon ili nešto slično, prevarili ste se.

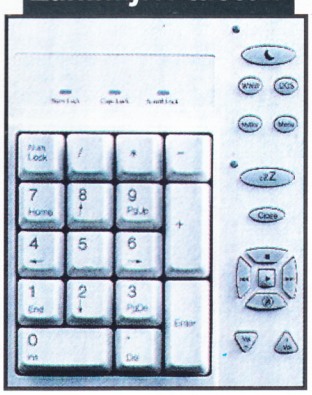
Ona izgleda skoro isto kao i bilo koja druga tastatura sem dodatnog bloka tastera pored numeričkog odeljka. Takođe ima i palm rest dodatak za odmor dlanova pri dugom kucanju. Tasteri sa strane su u najvećem broju samo skraćenice za neke akcije iz Windows-a.

Prvi taster u obliku polumeseca je za prebacivanje računara u stand by mod. Ispod su tasteri sa nazivima WWW i DOS koji otvaraju primarni internet browser odnosno dos prompt. My documents otvara dotični folder, a Menu je zamena za desni taster miša što je u najmanju ruku malo čudno. ZZZ, kao što mu i naziv asocira baca računar u sleep mod. Za close je izlišno govoriti a ispod se nalaze najkorišćeniji dugmići. Drajver vam instalira svoj cd plejer koji ima sve standardne funkcije prenesene na tastaturu, uključujući i taster mute. Dva tastera na kraju su za smanjenje i pojačanje glavnog izlaznog signala tj. master volume-a.

Chicony ovde nije odradio ništa revolucionarno, ali tastatura zaslužuje našu preporuku s obzirom da joj je cena približna standardnim, da se potpisao Chicony, a ako i puno preslušavate CD-ove eto interesantnog rešenja.

Tastaturu smo na testiranje dobili ljubaznošću Optimus-a.
Tel. 011/404-543

Zanimljivi tasteri



SAVAGE 4 DIAMOND STEALT III G540

HARD WARE

Savage4 poseduje mogućnost adresiranja 32 Mb memorije, podrku za AGP x4, 128 bitnu arhitekturu i fill rate od 250 MPixel/sec (miliona pixela u sekundi). Od najprestižnijih funkcija ugrađenih u Savage4 izdvajamo: Single-Pass Multi-Texturing, True Color (32 bit) Rendering, S3TC Texture Compression (Compression rate 6:1), Single-Cycle Trilinear Filtering, Bump Mapping, Full Scene Anti-Aliasing, Anisotropic Filtering, 8-Bit Stencil Buffer, Specular Lighting and Diffuse Shading, W Buffer, W Fog, 32-Bit Z-Buffering, MPEG-2 Video Textures, Sprite Anti-Aliasing, Reflection Mapping, Texture Morphing. Naravno, sve već viđene funkcije se podrazumevaju. Pored svega na kartama se standardno nalazi TV out, a tu je i asistencija DVD reprodukciji.

Sve je to lepo, ali u praksi ne izgleda ba sjajno. Drajveri su... dalekooo od stabilnosti i kvaliteta. Iako mnogo hvaljen S3TC sistem kompresije textura još pati od dečijih bolesti (neke od njih su možda smrtonosne), te za sada preporučujemo da ga isključite, barem dok ne stignu igre optimizovane za S3TC. Kod ove karte core clock je 125 a memory 143 MHz što je manje nego kod Voodoo3 i TNT2 kartica. Stoga brzina nije na nivou očekivanog.Ponovo je loše urađen OpenGL drajver, to već postaje noćna mora za sve S3 akceleratore. Ukupan utisak je loš. Male su šanse da ćete naleteti na igru za koju vam ne treba patch da bi kako tako radila. Novine koje su implementirane u Savage4 očigledno zbunjuju programere koji za sada ne uspevaju da se izbore sa novim S3-ovim čipom. U takvoj situaciji diskutabilno je da li možemo očekivati promene na bolje. Za sada S3 ne može dobiti našu preporuku i naš savet je držite se proverenih vrednosti - TNT2 i Voodoo3. Do sada S3 karte su važile za niskobudžetno rešenje zastarele/skromne tehnologije i slabih performansi. Očgledno da će tako i ostati, bar za sada. Sitacija se ipak menja. Cene S3 karti dostižu cene Voodoo3 2000 i praktično izlaze iz low-end kategorije, ali to nije kompenzovano pomakom u kvalitetu. Ako baš želite jeftino rešenje mnogo bolje ćete proći sa Voodoo2 / Banshee ili TNT (1) kartama.

Kartu smo na testiranje dobili ljubaznošću List Computers-a.
Tel. 011/306-55-60

TEAC POERMAX 1000

Kada se pomene reč hardver skoro svi istog trenutka pomisle na najnoviju grafičku kartu, najbrži procesor, džojstik. Zvučne karte su se (bar kod nas) tek u zadnjih nekoliko meseci afirmisale i pojavile na svetlosti dana. Međutim i tu postoji problem, jer i od ono malo ljudi koje znam sa dobrim zvučnim izlazom većina koristi kvalitetnije slušalice (bolji slučaj) ili standardne kompjuterske zvučnike za slušanje. Tek par srećnika se moglo pohvaliti sa zvučnicima tipa Cambridge Soundworks ili kućnim ozvučenjem visoke klase. Za ovaj broj smo na testiranje dobili PowerMax1000, Teac-ov surround sistem od 5 zvučnika, subwoofer-a i pojačala, koji bi mogao promeniti taj neslavan odnos.

U startu smo bili impresionirani veličinom pakovanja, a i kasnije se imalo šta videti. Sistem se sastoji od 2 zadnja, 2 prednja i jednog centralnog zvučnika. Takođe postoji i subwoofer u integraciji sa pojačalom. Na pojačalu, ili preko daljinca koji je u sastavu sistema možete birati između nekoliko različitih modova rada od kojih je najinteresantniji ProLogic. Takođe možete izvršiti izbor među tri ponuđena ulaza, kao i posebno podešavati snagu na zadnjim, prednjim, itd... zvučnicima. Na daljincu koji ima domet oko 7m i ugao hvatanja skoro 45 stepeni, se nalaze sve komande kao i na pojačalu kao i mute taster.

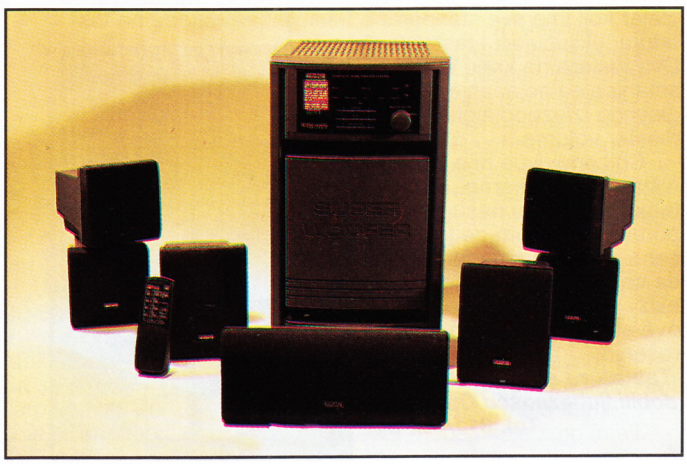
Na pojačalu postoje tri činč ulaza i odgovarajući izlazi za zvučnike. Ceo sistem je intuitivan za spajanje, sa odgovarajućom dužinom i količinom kablova, te nam je uz povremeno zvirkanje u priručnik trebalo oko 15 min da ga osposobimo za rad. Pojačalo naravno traži svoj priključak za struju, jer je sinusne snage preko 150 W, odnosno muzičke preko 1000 W (ime?). Pored računara, na ovaj zvučni sistem možete priključiti i nešto drugo: TV, CD plejer, SonyPS... što mu znatno uvećava upotrebnu vrednost.

Zvučnici su srednje veličine, kvalitetni, teški i pravljeni da traju. Svi se na kablove priključuju preko štipaljke, brzo i praktično. Posle višednevnog testiranja smo došli do zaključka da su napravljeni da trpe i veća opterećenja nego što im pojačalo prosleđuje, što je jako pohvalno. Naime, em ne dolazi do izobličenja zvuka, em se produžava radni vek zvučnika. Subwoofer je integrisan sa pojačalom i izgleda impresivno. Na žalost, iako je kvalitet na visokom nivou ovo je najslabiji deo sistema, jer basovi imaju dubinu ali ne i snagu koju bi očekivali od sistema tih dimenzija.

Sam zvuk je čist i kvalitetan kao na retko kom računarskom sistemu. Praktično se može reći da se približava sistemima kućne klase, kod kojih samo pojačalo košta nekoliko puta više od ovog sistema. Za vreme igranja najbolje je koristiti ProLogic mod. Samo jednom probajte Quake i zaželećete ovakvo nešto kod kuće. Užasni filing rail-a koji vam prolazi između ušiju se ne zaboravlja tako lako. Takođe sam uz nešto vežbe uspevao da čujem šta se i gde dešava na celoj mapi i pravovremeno reagujem. Probali smo sistem na nekoliko igara uključujući Blood 2 ver. 2.0 i Half-Life, kao i uz pomoć zvučnih kartica nove generacije - Diamond MonsterSounda(????) i Creative Live-a. Ako imate i neku stariju kartu tipa AWE 64 ne sekirajte se, ugođaj će biti iznenađujuće dobar.

Sve u svemu začin C (poslaćemo im fakturu za ovu reklamu), nije C ali da je začin to sigurno jeste, i možete biti sigurni da će jedan ovakav sistem u potpunosti izmeniti vaš doživljaj percepcije zvuka iz PC-a. Uz gore navedenu slabost basova, jedina zamerka je ne postojanje izlaza za slušalice, što se uz sve navedene kvalitete, da zanemariti, naročito kada se u obzir uzme više nego povoljna cena za jedan ovakav sistem (< 400 DM). Ako imate toliko para a želeli bi ste da unapredite vaš PC, samo napred i nećete pogrešiti. Za razliku od grafičkih karti koje su po ceni praktično iste, a zastarevaju u roku 6-12 meseci, PowerMax1000 će vas verno služiti godinama.

Max-a smo na testiranje dobili ljubaznošću PC Centra
tel: 011/64-64-14 i 64-43-50



ELSA 3DREVELATOR

Posle izuma točka i tople vode jedan od najboljih pronalazaka u igračkoj industriji. Krajnje skeptičan prema svim proizvodima tog tipa nerado sam se prihvatio dužnosti da istestiram Elsine 3D Revelator naočare. Pogotovu posle traumatičnog iskustva sa kacigama koje me je posle 15-o minutnog korišćenja bacilo u tešku mučninu sledećih 10 sati. U sebi sam ponavljao mantru: samo 5 minuta i skidaš ih, samo 5 minuta i skidaš ih.

Za instalaciju mi je trebalo malo više upornosti i nabadanja po nemačkom nego što to piše u 4 lakih koraka uputstva. Važno upozorenje: ako nemate monitor koji ne podržava bar 100 Hz osvežavanja u željenoj rezoluciji nemojte ni razmišljati o ovim naočarama. To je minimum, sa 120 Hz je slika dosta bolja, a tek sa 140 Hz se može govoriti o pravim stvarima.

Kada se uključi 3D stereo u elzinim drajverima i pokrene se igra, ulazite u 3D svet. Dobro, ne baš tako brzo i jednostavno. Za podešavanje imate svu silu opcija i na početku je najbolje samo odrediti razmak između očiju i izabrati jednu od 20-tak već predefinisanih vrednosti.

Pri startovanju prve igre na ekranu će se pojaviti jedan zamućen i krajnje neprepoznatljiv prikaz, dok će se pogledom kroz naočare sve promeniti. Slika će biti prepoznatljiva i krajnje zamućenja i duplirana, bar dok ne uspete da fokusirate pogled kako treba. To fokusiranje, bar prvi put, može da traje i duže od minuta, ali kada to prebrodite, sve će postati deo uvežbane rutine.

Sve igre koje smo probali su radile iz prve i bili smo jednostavno zapanjeni kvalitetom prikaza. Rečima se teško može opisati kako to izgleda. U NFSIII smo nekoliko desetina puta prevrtali kola samo da bi se divili efektu. Half-Life je dobio potpuno novu dimenziju igre. Takođe i Alien vs. Predator. Najjednostavnije rečeno, vi najzad imate osećaj dubine. Iako mi neprestano pričamo o 3D prostoru i efektima, ipak je to sve 2D prikaz na ekranu. Najzad slika na vašem monitoru ima i dubinu. To se postiže tako što vam stereo drajver prikazuje naizmenično sliku za jedno pa za drugo oko, istovremeno zatamnjujući suprotno oko. Iz tog razloga su i potrebne tako visoke frekvencije osvežavanja. Dobijeni efekat je izvanredan i niti se može opisati rečima, niti preneti na papir. Na sreću u List Computers-u se nose mišlju da postave prezentaciju za potencijalne kupce, pa ćete na licu mesta moći da se uverite kako to izgleda.

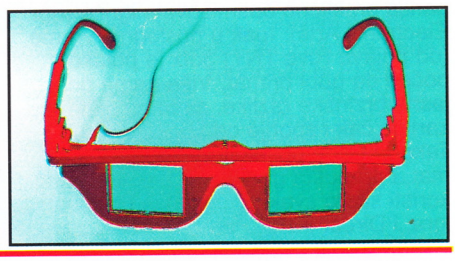
Najbolje od svega je što ovo radi za sve Direct3D igre, u prevodu za oko 80% igara. Na žalost, ne postoji podrška za OpenGL prikaz (Quake 2 neće raditi), mada su nam iz Elze rekli da je proces pisanja drajvera u toku. Od njih smo takođe dobili informaciju da se na adresi http://www.SciTechSoft.com nalazi programčić koji OpenGL pozive pretvara u Direct3D, naravno uz značajan gubitak perfomansi. U trenutku testiranja nismo bili u stanju da to proverimo, jer im je server bio u padu.

Samo korišćenje je jednostavno, na izlaz sa video karte se priključi prolazni kabal, koji je povezan sa naočarima. U ovom slučaju veza je urađena preko kabla, a postoji i infracrveni model koji je još robusniji, lepši i lakši za korišćenje.

Naočare mogu da koriste svi ponosni vlasnici neke od sledećih Elsinih karti: ERAZOR II & III, VICTORY II i WINNER II. Naravno monitor mora da bude jako dobar, kao što smo to već pomenuli i da ima horizontalnu fekvenciju od bar 69+ Khz, odnosno osvežavanje od bar 100-120 Hz. Zamerka koja se mora uputiti je: naočare su veoma krhke, što predstavlja veliki problem pri pokušaju demokratskog utvrđivanja ko je u redakciji na redu da proba cvike.

Impresivan pomak u kvalitetu igranja stavlja ovaj hardverski dodatak u vrh ponude objavljene za ovaj mesec. Posle kojeg dana navikavanja i višečasovno vreme igranja nije predstavljalo napor, a nigde nismo sreli podatak da ova vrsta prikaza šteti vidu.

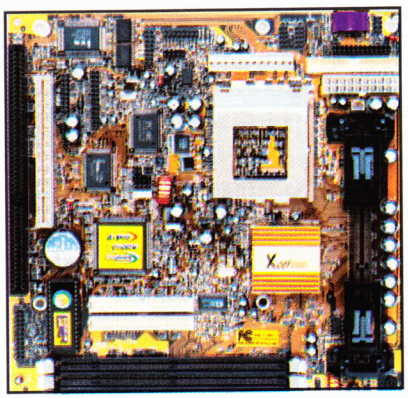
Naočare smo na testiranje dobili ljubaznošću List Computers-a.:
Tel. 011/306-55-60



XCEL 2000

Kada su nam momci iz PC Centra prvi put spomenuli ovu ploču uši su nam se odmah načuljile, tako da smo se po njenom stizanju u redakciju odmah bacili na testiranje. Suština priče je u tome da ova ploča treba da košta oko 200 DM, ima integrisani 56K/fax modem, 8Mb AGP 3D kartu, zvučnu sa podrškom za 4 zvučnika, mrežnom od 100 Mbita i dva podnožja: PPGA i Slot1.

Pored gore navedenog ploča ima tri podnožja za SDRAM, 1 PCI i 1 ISA slot kao i podršku za UDMA 66. Proizvođač je PCCHIPS, nekada dobro poznat na ovim prostorima, a sada ne baš toliko. Postojanje dva slota na žalost nećete moći da iskoristite za neku jeftinu dual varijantu iz prostog razloga što ploča podržava postojanje samo jednog procesora. Multiplikator na ploči ide do 8x a što se podešava u BIOS-u, kao i magistrala koja može biti 66 odnosno 100 MHz. Naravno prvo što smo probali bilo je overklokovanje.



Sa Celeronom 366 u PPGA pakovanju nije išlo sjajno, tj. nismo uspeli da ga podignemo na jedino mogućih 500 Mhz. Naša je pretpostavka da je do neuspeha došlo zbog ne postojanja mogućnost za podešavanje voltaže, pošto je isti uzorak na drugoj ploči, sa povećanim naponom radio kako treba. Na sreću, sa standardnim Celeronom 300A priča je tekla bitno drugačije. Od trenutka kada smo ga ubacili on je proradio na 450 Mhz i nije pravio nikakve probleme.

Prva stvar koju smo testirali je grafička karta. Ona svoju snagu vuče is SYS 620 čipa i koristi 8 Mb RAM memorije za svoje potrebe. U 2D izgleda više nego pristojno, sa lepim prikazom boja i zamerkom o niskim frekvencijama osvežavanja koje podržava 1024x768/75 Hz. U OpenGL smo je jedva naterali da radi i to vrlo sporo, tako da to možete slobodno da zaboravite. U Direct3D karta daje oprečne rezultate. Npr, War Games će raditi jako lepo dok će Rollcage glaviti. Očigledno ne poseduje dovoljnu stabilnost, a problem je i to što koristi sistemsku memoriju, pa ćete za odgovarajuće igranje morati da u slobodan PCI slot ubacite jedan Voodoo 2 sa 12 Mb memorije.

Zvučna karta je dobra i odskače od ostatka sistema. Ima više nego dobru reprodukciju MIDI-ja, negde između AWE32 i AWE64. Wave sinteza je jako dobra i nema puno šuma. Takođe poseduje i izlaz za 4 zvučnika i podršku 3DSound i Aureal 1.0. Naravno, postoje i Line in kao i CD IN.

O mrežnoj karti nema šta puno da se priča, to je standardna 10/100 Mbitna karta za čije uspešno korišćenje ćete morati da posedujete HUB, pošto se isporučuje sa UTP a ne BNC konektorom.

Modem je definitivno najslabija stavka, i solidno je radio samo na najnovijoj digitalnoj telefonskoj centrali. Čak ni tu se nije proslavio po brzini, ni jednom nije prešao 36000, dok na lošijim centralama nije čak ni uspeo da se uspešno loguje na našeg Internet provajdera - Tehnicom. Na takvim centralama ga jedino možete koristiti kao FAX.

Na našu veliku žalost u trenutku testiranja nismo pri ruci imali ni jedan HD UDMA 66 tako da to nismo mogli da testiramo, ali sudeći po ponašanju pri testiranju ostatka konfiguracije verujem da bi to radilo kako treba.

Suštinski ova ploča je vrlo interesantan proizvod u kome je integrisan dobar broj funkcija. Kao glavnu manu joj stavljamo loš modem, ne postojanje AGP porta, i loše rešeno umetanje dodatnih kartica. Naime zbog blizine ISA i PCI portova ne možete da stavite dve kartice istovremeno. Naravno, glavna prednost joj je cena, jer po ceni standardne BX ploče vi dobijate suštinski 2/3 računara. Zbog svega gore navedenog, mislimo da ova ploča nije toliko interesantna individualnim korisnicima, koliko kancelarijama ili igraonicama.

Ploču smo na testiranje dobili ljubaznošću PC Centra
tel: 011/64-64-14 i 64-43-50

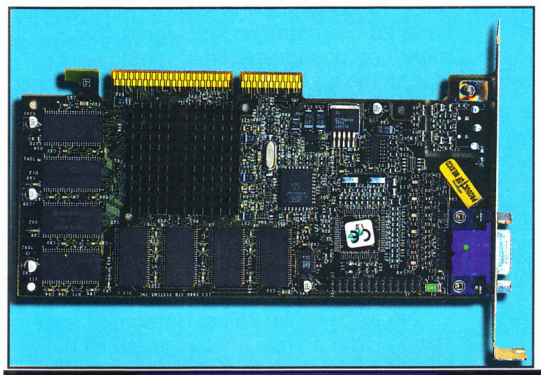
VOODOO 3 vs. TNT2

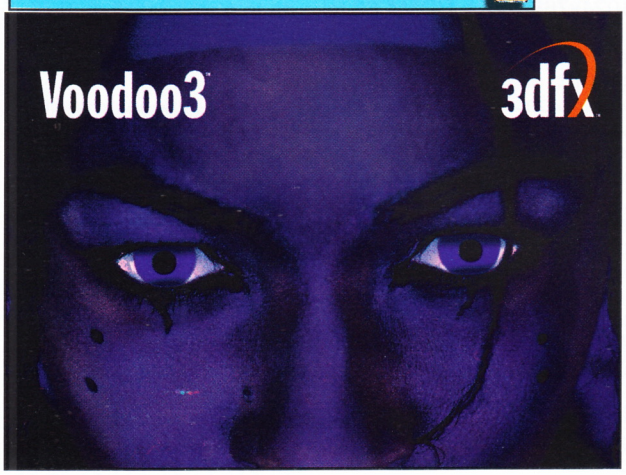
HARD WARE

Rat na polju 3D karti se nastavlja. Svi veći proizvođači izbacili su nove kartice, tako je i sa najžešćim konkurentima nVidiom i 3dfx-om i njihovim čipovima sledeće generacije TNT2 odnosno Voodoo3. Oba čipa dolaze u nekoliko verzija, TNT2 postoji u običnoj i Ultra varijanti, dok V3 postoji kao 2000, 3000 i 3500. Pored toga TNT2 čip se nalazi na karticama više proizvođača (Hercules, Diamond, Creative, Elsa...) dok se V3 ekskluzivno poljavljuje na karticama STB-a (koji je u sastavu 3dfx-a). Riva TNT je opasno uzdrmala V2 a samim tim i pozicije 3dfx-a, dok je novi TNT2 čip apsolutni pobednik. Ova činjenica je dokazana i na našem testu na kome smo imali Voodoo3 2000 i 3000, kao i ELSA Erazor III (TNT2) i Creative TNT2 Ultra

Voodoo3

3dfx je već dugo vremena lider na polju 3D akceleratora. Zasluge za to pripadaju kako brzini (tj. jasnoj brzinskoj razlici koju su pravile njihove kartice) tako i Glide-u za koji su neke od velikih kompanija praktično optimizovale igrice (npr. Electronic Arts). Ipak u poslednje vreme (od pojave Rive TNT) 3dfx je polako počeo da gubi primat. Više nema one jasne brzinske razlike, sada su njihove kartice čak i sporije od konkurentskih. Takođe Glide polako (ali sigurno) gubi primat, i prepušta ga OpenGL-u, koji sada koristi skoro svaka zahtevnija i kvalitetnija igra, i Direct 3D-u. Pored toga Creative je u drajvere za svoje TNT2 kartice već ubacio Glide, a uskoro se isto očekuje i od same nVIDIE, koja već uveliko radi na tome, pa će sve TNT2 (a i TNT) kartice moći da koriste Glide. Kao što smo rekli 3dfx je kupio STB koji sada jedini može da pravi kartice sa V3, znači nema više jeftinih (no name) kartica ali nema više ni šljama (kao što je to bio slučaj sa Banshee karticama). Koliko je ovo dobar potez ostaje da se vidi. Krivicu za blagi pad pozicija 3dfx-a snose ljudi iz ove kompanije, jer su sedeli na lovorikama (dok je nVIDIA vredno radila) i nisu pratili trendove tržišta, tako da je sada njihov Voodoo3 inferioran u odnosu na glavnog konkurenta (TNT2). Tako Voodooo3 nema neke napredne tehnike koje su ugrađene u TNT2. Nema 32-bitnog renderinga, podrške za texture preko 256x256, ni AGP 4x, anizotropnog filtriranja i još uvek nema punog OpenGL već samo miniGL drajvera (koji, doduše, sasvim dobro obavlja svoj posao). Voodoo3 je kombinovana 2D/3D karta, to znači da vam neće trebati još jedna, osnovna, karta. Kartice koje smo mi imali na testu posedovale su priključak za AGP slot, a postoje i PCI verzije. Voodooo3 ima podršku za hardversko DVD dekodiranje, 16-bitni rendering, 16-bitni Z-buffer, 2x AGP podršku ali ne i AGP DIME mod (negde se naziva i AGP texturing), 2 jedinice za obradu textura, 300MHz RAMDAC(350MHz kod V3 3000) i 16MB SDRAM-a. Sve ovo omogućava 2D rezolucije do 2046x1534 sa 32-bitnom paletom boja i osvežavanjem od 60 do 160Hz, kao i 3D rezolucije do 1280x1024, naravno, sa 16-bitnom paletom boja. Takođe V3 3000 ima i S-Video/TV-Out. Takt procesora i memorije kod V3 2000 je 143/143MHz dok je kod V3 3000 166/166MHz. Na obe kartice su prilepljeni kvalitetni hladnjaci, što se posebno odnosi na V3 3000 koji ima mega hladnjak koji je skoro 3 puta veći od glavnog čipa. I pored toga obe kartice se strahovito greju, što jasno govori da je na njih trebao biti ugrađen ventilator. Ipak V3 2000 se može overklokovati na 166/166 i na tom taktu radi savršeno stabilno, dok se V3 3000 praktično i ne može overklokovati. Najviše što smo uspeli je da V3 3000 overklokujemo na 176/176 ali se tada nije odlikovao preteranom stabilnošću. Inače performanse ova dva modela su nešto više od V2 SLI i niže od TNT2 za oko 10-15%. Ono što je veoma zanimljivo je da overklokovani (na 166/166) V3 2000 postiže iste performanse kao i V3 3000. Takođe kada se V3 3000 deoverklokuje na takt V3 2000 (143/143) postiže iste performanse. Sve ovo dovodi do zaključka da su to u stvari potpuno isti čipovi, a i kartice izgledaju potpuno isto sem pomenutih mega hladnjaka i TV izlaza na V3 3000, i da su oni samo legalno overklokovani od strane 3dfx. Razlika u brzini V3 2000 i 3000 je oko 5-10% (ponegde i više, u zavisnosti od rezolucije i igre) ali uz pomenuti overclock i možda dodatni ventilator za V3 2000 dobićete potpuno istu karticu za dosta manje para. V3 radi loše sa većim texturama. Sa manjim sve ide savršeno. U brzini renderovanja 2, 4 i 8MB textura V3 ne zaostaje preterano za Rivom TNT2, ali je zato u renderingu 16 i 32MB textura sporiji preko 150%. Sve se ovo dešava zbog ne postojanja AGP texturinga, a kartica nema dovoljno memorije na sebi da bi u nju mogla smestiti čitavu texturu. U igrama obe karte lepo rade, ipak V3 2000 koji smo testirali skoro dve nedelje pre V3 3000 imao je problema sa drajverima (tj. igre su optimizovane i pisane za V2), tako da nije bilo moguće startovati paktično ni jednu Glide igru, ali ipak to se rešava skidanjem najnovijih drajvera. Dokaz je i V3 3000 sa kojim radi skoro svaka Glide igra (jedino nismo uspeli da pokrenemo NFS3 u Glide-u). Kvalitet slike je ostao na nivou V2, poboljšanje se beleži u OpenGL igrama što govori da su miniGL drajveri unapređeni. Uz obe kartice u retail (originalnom) pakovanju vam dolazi uputstvo koje je veoma škrto, drajveri i uz V3 3000 stižu i 3 igre: Unreal, Descent3 (nije finalna verzija) i FIFA 99.





Riva TNT2

nVIDIA je sa TNT-jem postigla ogroman uspeh. Čak i posle toga ljudi iz ove kuće su vredno nastavili sa radom i napravili trenutno najbolji 3D procesor. TNT2 postoji u dve verzije običnoj i Ultra, pri čemu se Ultra odlikuje većim radnim taktom, podrškom za PIII i naravno višom cenom. Ipak arhitektura procesora je ista, a na njemu je primenjena 0.25 mikronska tehnologija izrade, što omogućava znatno više frekvencije čipa uz grejanje koje je u rangu TNT-a. TNT2 ima podršku za 32MB memorije, 32-bitni rendering, 32-bitni Z-Buffer, 300MHz RAMDAC, hardversku podršku za DVD dekodovanje, AGP 4X, zatim podržan je i AGP textur-

ing, texture do 2048x2048, anizotropno filtriranje, a spisak hardverski podržanih 3D efekata je proširen. U svim 2D rezolucijama je moguće koristiti 32-bitnu paletu boja, a osvežavanje je od 60-200Hz. Treba napomenuti da je Riva TNT2 (uostalom kao i TNT) jedna od retkih karti koja ima pun OpenGL (ICD), V3 ga npr. nema. Jedan od problema TNT2 je što neki proizvođači, a ni sama nVIDIA nisu završili kompletne drajvere, već se koriste drajveri koji rade i na TNT i na TNT2 karticama. Normalno je da će ovo vremenom biti rešeno, a i Creative i ELSA kartica su imale izuzetno stabilne i dosta dobro urađene drajvere. Naravno kao što je već rečeno Creative je već napravio Glide drajvere za svoje TNT2 (i TNT) kartice, ali se oni ne isporučuju uz karticu već je potrebno skinuti ih sa interneta. Drajveri rade veoma dobro, čak i prestižu V3 3000, jedino ograničenje je rezolucija (do 800X600) i to da nećete moći da pokrenete svaku Glide igru. Verovatno će i to vremenom biti otklonjeno, a uostalom ni V3 sa najnovijim drajverima nije pokrenuo svaku Glide igru. Creative-ova kartica u sebi ima TNT2 Ultra, pa samim tim i bolju podršku za PIII, sa kojim je nažalost nismo testirali. Pored toga ona ima i nešto veći takt i on je po defaultu podešen na 150MHz za core i 175MHz za memoriju. Overclock je moguć sve do takta od 175MHz za core i 190MHz za memoriju kada kartica veoma stabilno radi pritom postižući nekih 10-20% bolje rezultate. Kartica, pored hladnjaka, na sebi ima i ventilator koji umnogome pomaže dostizanje ovih frekvencija, a pritom se kartica ne greje preterano. Creative poseduje i S-Video/TV-Out. Uz karticu se dobijaju i dva programa za kalibraciju boja koji fantastično funkcionišu. Pored toga sa karticom ćete dobiti i drajvere, igru Rollcage i uputstvo na čak 20 jezika, koje je šturo ali ipak će poslužiti

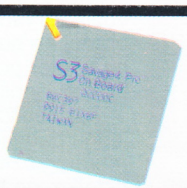
svojoj nameni. ELSA Erazor III je kartica sa običnom Rivom TNT2, na sebi ima kvalitetan hladnjak koji veoma dobro obavlja svoju funkciju (kartica se npr. greje daleko manje nego V3 2000 koji ima hladnjak sličnih dimenzija) a takt je po defaultu podešen na 125MHz za core i 150MHz za memoriju. Najviše što smo uspeli da izvučemo iz nje je 150/164 kada radi veoma stabilno, a solidno radi i na 150/175 ali je ipak stabilnost smanjena. Overclockovana kartica postiže 10-15% bolje rezultate. Erazor III ima čak 3 TV izlaza, što daje fascinantu mogućnost prebacivanja slike na TV, projektor i video traku odjednom. Ova kartica ima i 3 TV ulaza, a odlikuje je i fantastičan capturing (oko 30fps u 640x480). U paketu vam stižu i drajveri, kao i veoma dobro urađeno i razumljivo uputstvo. Postoji i mogućnost dokupljivanja 3D naočara (ELSA 3D Revelator) koje zajedno sa ovom karticom fenomenalno funkcionišu. Obe kartice daju sliku nenadmašnog kvaliteta. Posebno treba istaći 32-bitni rendering koji donosi dodatni kvalitet kod finoće prelaza, a pritom nema većih gubitaka u performansama. Najveći gubitak koji se može zabeležiti je oko 25% ali on se odnosi na neke nerealno teške uslove, u praksi taj gubitak se kreće od 5 do 15% čak i u višim rezolucijama.

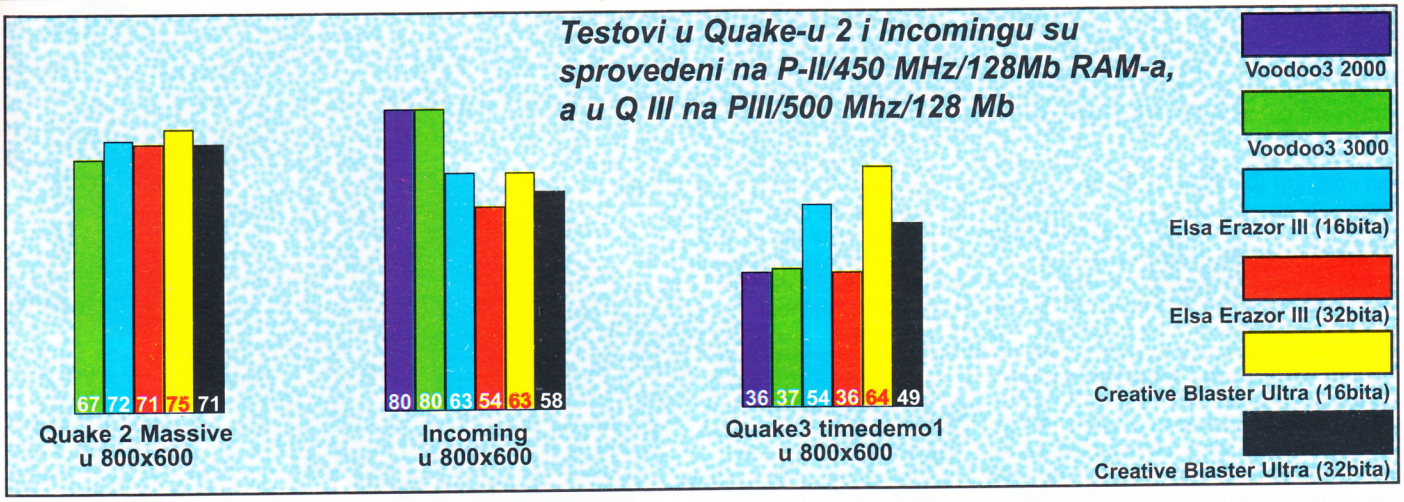
Ako suočimo TNT2 i V3 videćemo da TNT2 na skoro svim poljima (kako po brzini tako i po mnogo boljem kvalitetu prikaza) izlazi kao pobednik u odnosu na V3. To je, svakako, omogućeno sa svim unapređenjima koja su ugrađena u TNT2, a još boljim performansama će doprineti i PIII i AGP4x. Jedino što TNT2 može udaljiti od krajnjih kupaca jeste cena koja je viša nego kod V3. Tako da je V3 2000 kartica koja ima ubedljivo najbolji odnos kvalitet/cena, pritom ako je overklokujete dobijate V3 3000 za cenu neke TNT kartice. V3 3000

je možda i najveći gubitnik, kartica koja je negde između TNT2 (ne i TNT2 Ultra) i V3 2000 sa osetno višom cenom od svog starijeg brata, a da li se isplati platiti toliko da biste dobili samo TV izlaz i 3 igre, svakako: ne. I dolazimo do apsloutnog šampiona Rive TNT2. Ako se opredelite za TNT2 ostaje još da vidite da li će te uzeti običnu ili Ultra verziju. Preporuka je naravno Ultra, ali i obična verzija će vam dati kartu nove generacije koja je bolja od svih konkurenata. Od kartica koje su se našle na našem testu preporuku zaslužuju Creative TNT2 Ultra kao kartica sa najboljim performansama, V3 2000 kao kartica sa najboljim odnosom cena/performanse, a nikako ne treba zaboraviti ni ELSA Erazor III karticu sa odličnim performansama, fascinatna 3 TV izlaza i 3 TV ulaza i mogućnošću priključivanja 3D naočara.

Kada sve pogledamo iz nekog drugog ugla, videćemo da ni ova generacija kartica nije donela neko suštinsko unapređenje, već samo poboljšanje postojećih tehnologija. Ostaje nam da čekamo i tu novu generaciju 3D akceleratora, a nadamo se da ćemo do tada na test dobiti i Hercules Dynamite TNT2 Ultra, Diamond Viper V770 Ultra, V3 3500 kao i Matrox G400 MAX

Kartice smo na testiranje dobili ljubaznošću List Computers-a: Tel. 011/306-55-60

Čip / Osobine			
Bus	PCI/AGP2x	PCI/AGP2x/AGP4x	PCI/AGP2x/AGP4x
Max veličina tekstura	256x256	2048x2048	2048x2048
Memorija na karti	4-16MB SDRAM	2-32MB SG/SDRAM	4-32MB SDRAM
RAMDAC	300/350MHz	300MHz	300MHz
Max. rezolucija u 2D	2048x1536	1920x1440	1920x1200
Z-buffer	16-bita	32-bita	32-bita
32-bitni rendering	NE	DA	DA
Trilinearni filtering	DA	DA	DA
Anizotropni filtering	NE	DA	DA
Multitexturing u prolazu	DA	DA	DA
Bump Mapping	NE	DA	DA
API-ji	Glide/Direct3D/MiniGL	Direct3D/OpenGL	Direct3D/OpenGL



DIAMOND RIO PMP 300

Ita fenomenalna spravica je stigla do nas. Skoro svi (aproksimativno 99.9%) su se zaljubili na prvi pogled. Da, da, ta devojčica na slici koja steže Rio izgleda naprosto bajno. Na žalost, ovo treba da bude tekst posvećen prvom prenosnom mp3 plejeru kod nas - Diamond Rio-u 300, ali ako vi, naši čitaoci to budete zahtevali od nas, možda uspem da ubedim redakciju da mi plati povratni put i smeštaj u Nemačkoj da bi mogao detaljno da intervjuišem, slikam, a bogami i razmenim e-mail adrese sa gore navedenom devojkom. Stoga očekujemo vaša pisma podrške na tu temu koja ću moći da podmetnem urednicima pod nos.

Elem što se samog Rio-a tiče i on ima nekih svojih kvaliteta. Kao prvo dimenzije su mu zapanjujuće male. Iako na slikama u prospektima i reklama to ne izgleda tako on je debljine oko jedan cm, a ostale dimenzije su mu približne dimenzijama karti za igranje. Radi boljeg vizuelnog doživljaja pogledati sliku, audio doživljaj ćete upotpuniti preslušavanjem pesama sa Rio-a.

Poređenje u veličini između špila karata za igranje. Ria i standardnog vokmena, o težini ne pričamo

Težina mu je oko 70 gr, što je zapanjujuće malo, bez obzira što koristi samo jednu bateriju. Inače sa tom, jednom alkalnom baterijom je ustanju da neprekidno svira preko 10 h.

Dizajn mu je dopadljiv sa dosta tastera, LCD ekranom i par slotova. Sve komande su digitalne, sem prekidača hold (kada je uključen Rio ne reaguje na pritiske po ostalim tasterima, što je korisno u gužvi) i tastera za izbacivanje dodatnih memorijskih kartica.

Kao medij za pohranjivanje podataka koristi se 32 MB flesh memorije koja obezbeđuje oko 30 minuta sviranja pri kvalitetu od 128 kbps, odnosno 45 minuta pri 96 kbps. Dodatno se može kupiti kartica od još 32 Mb (maksimum), naravno i više njih ako smatrate da vam je to ekonomski isplativo. Uz Rio-a se dobijaju mp3 player, cd player i softver za prebacivanje mp3-jeva u memoriju Rio-a. Korišćenje je krajnje jednostavno. Na printer port se priključi adapter koji je propustan za druge uređaje, kao i kablić koji se kači na adapter i Rio. Brzina je oko 115 Kb u sekundi što u prevodu znači da će vam za 32MB trebati manje od 5 minuta. U softveru označite pesme koje želite da preslušavate, kliknete na download i voala, to radi. Pazite da nijedan drugi uređaj ne bude priključen u tom trenutku na printer port jer može doći do svakojakih, neželjenih posledica.

Uz kablić, CD-ove i uputstvo dobićete jednu bateriju i slušalice. Sa žaljenjem moram priznati da slušalice nisu na nivou ostatka, ne toliko po kvalitetu zvuka koji emituju, koliko po dizajnu i kvalitetu izrade. No dobro, Diamond još nije postao široko poznat proizvođač slušalica pa ćemo mu ovaj put oprostiti.

I pored dimenzija mališa je vrlo otporan, bez problema je pretrpeo padove sa visine od preko jednog metra na betonski pod (ako ovo pročita neko iz List-a samo smo se šalili :)) Pri normalnom radu se nisu dešavali nikakvi problemi, kao što je ponavljanje dela muzičkog zapisa, prekidanje itd. Jedna od najvećih prednosti Rio-a je što se može poneti maltene bilo gde, trčanje, teretanu, vožnju biciklom... šta god. Kvalitet zvuka je zadovoljavajući sa odnosom signal/šum 95db, što je u principu isto kao i kod većine muzičkih karti.

I pored sve naše upornosti u List computersu su uporno odbijali da nam i devojku isporuče na testiranje, uz smešno objašnjenje da je ni oni još nisu istestirali !

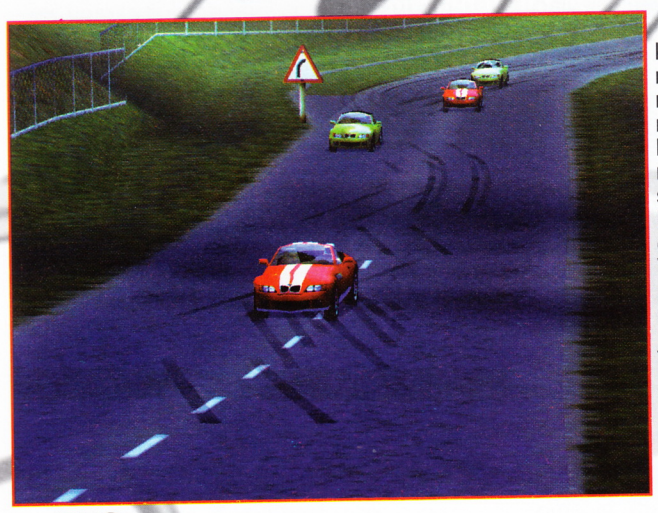
Na sebi poseduje skoro sve što mu treba, počev od play/pause tastera, do stop/power off i ff i fb. Sve je manje više standardno i lako se provaljuje. Komande za jačinu su digitalne i u rasponu su od 0-20 što je i grafički prikazano na LCD. Na displeju imate još par korisnih informacija kao što su stepen kompresije, koliko vam je još baterije ostalo, koja je pesma po redu, i koliko se već pušta. Prilikom reprodukcije možete izbrati repeat (kontinualno puštanje), random (slučajni izbor koji je uvek različit). Takođe ste u mogućnosti da označite jedan muzički deo i preslušavate koliko god puta želite.

Od tastera još poseduje intro (pušta po prvih 10 sekundi od svake pesme), EQ (sa već predefinisane 4 vrednosti) i menu. Uz pomoć ovog tastera dobijate neke podatke o samom Rio-u.

Posle testiranja od par dana lako se dolazi do zaključka da je Rio pmp 300 kako mu glasi zvanični naziv, jako vredna stvarčica, interesantna za širok krug ljudi. Jedino što će u ovom trenutku biti minus za neku masovniju kupovinu ovih uređaja je cena koja je dosta preko 300 DM.

Ria smo na testiranje dobili ljubaznošću List Computers-a.: Tel. 011/306-55-60

Male Tajne



PC:

Zbog vašeg velikog interesovanja za ***NFS High Stakes*** rešili smo da vam pomognemo, bez obzira što klasični čitovi ne postoje.

E sada da bi čitovi koje vam ovde prikazujemo bili uspešni moraćete malo da hakerišete. Prvo na Intenetu idite na http://www.gamer.co.yu u rubriku download i odatle skinite fajl "nfshs.zip". Potom ga raspakujte i dobićete fajl "config.dat" Već postojeći config.dat pomerite na nekgde drugde a ovaj novodobijeni iskopitrite na njegovo mesto. Ako ste sve dobro uradili otkucajte neki od sledećih čitova u Main Meniju

ARCADE MODE:

GOFAST	Snažniji motor
MONKEY	Unapređuje atomatski menjač
MOON	Niska gravitacija
MADLAND	Protivnici postaju opaki

CAREER MODE:

BUY	Slobodna kupovina
GATES	Dobijate pare

HOT PURSUIT MODE:

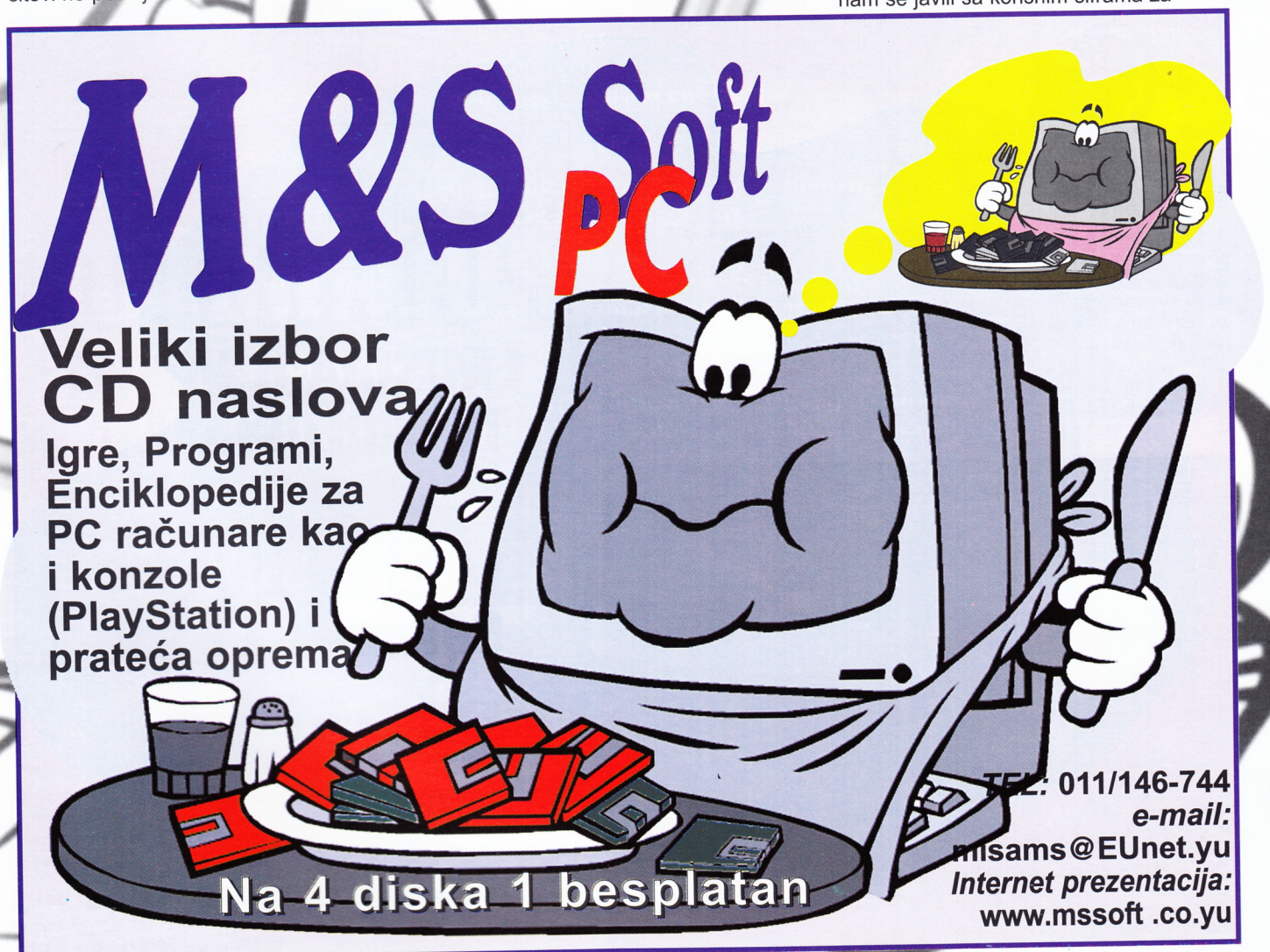
DCOP	Bonus auto 1
ECOP	Bonus auto 2
FCOP	Bonus auto 3

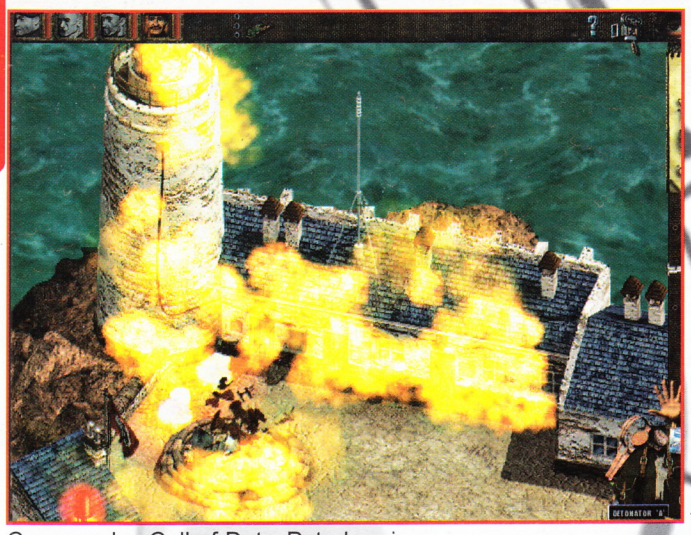
OSTALI ČITOVI:

ACAR	Bonus auto
BCAR	Bonus auto
CCAR	Bonus auto
CARS	Svi automobili
TRACKS	Sve staze
ALLTIERS	Sve gume
OUTMYWAY	Ako pritisnete trubu, ostali automobili će imati udes.

PS. Poslednji čit se može koristiti za vreme pauze, u toku vožnje.
PSS. Ako vam gore navedeno ne radi, a sigurni ste da ste sve ispravno uradili, vaša verzija nije ista kao naša, žao nam je.

Dva čitaoca ***Danilo Popović i Ogi*** su nam se javili sa korisnim šiframa za





Commandos:Call of Duty. Potrebno je u toku igre otkucati gonzoopera čime se aktiviraju varanja. Onda upotrebite neku od šifri:

shift + X (teleport), ctrl + I (nevidljivost), ctrl + L (neranjivost), ctrl + shift + N (završetak misije), ctrl + shift + X (uništenje svega na mapi).

Njih dvojica su poslali i šifre za nivoe koje se međutim razlikuju, pa objavljujemo obe verzije : 2 - 8K2IX, 3 - 9R291, 4 - 44G9J, 5 - 4HSAB, 6 - T8TSN, 7 - TLESF, 8 - TUSLV. I druga verzija 2 YBN9J 3.XAPIB 4.QDOAU 5.IIWAY 6. EW82M 7.SJ8S1 8.V6J27

Evo još šifara od Nebojše Đurića:

-Die by the Sword: mukor (božanski mod), deadly (jako oružje), golrg (veće karakteristike), btiny (manje karakteristike). Ove šifre se upisuju sa pritisnutim tasterom F1.

-Incubation: Upisati u glavnom meniju sa mapom grada. ix1 (sve lokacije posataju vidljive), ix2 (10 poena sposobnosti svakom marincu), ix3 (500 poena za opremu vašem timu), ix4 (sledeća misija).

- Atomic bomberman: Za editor nivoa drži CTRL i pritisni šest puta taster E.

- Ignition: svinpole (spušta pogled kamere), skunk (prikazuje samo točkove), filmjolk (prevrće ekran), slaskratt (sva kola), surmule (sve staze), banarne (razvlači kola). Sve ovo upisati u glavnom meniju.

- Wipeout 2097/XL: Ove šifre se upisuju u glavnom meniju - xteam (tim pirana), xclass (klasa fantom), xtrack (sve staze). Ova se upisuje na ekranu sa nazivom igre - rush (najluđa vožnja). A ove se upisuju tokom igre - psymega (municija), psyprotect (energija), psyticker (brzina), psyrapid (jača mašina), framerate (broj fps-a).

Odgovor za Paju. Ako ti je neka uteha, i mi smo prešli igru bez tih ključeva. Što se tiče preporuke za oskara, bićemo sasvim zadovoljni ako nam pošalješ one Reebok patike (mada ne znam da li će se za sve naći odgovarajući broj ;)

Jedna od varki koje nam je poslao ***Ivan iz Sombora*** predstavlja i odgovor Milovanu Milenkoviću. U igri ***Time Commando*** kao sifru unesi - COMMANDO.

Star Trek: Birth of the Federation

Startujte igru iz komandme linije:
Trek.exe - Mudd
Potom možete koristiti:
F9-dodaje 100% na ukupna istraživanja
F10 Daje 10000 kredita
F11 Otkriva celu mapu

PS

Neke od mnogobrojnih varki za Playstation koji nam je poslao ***Ivan iz Sombora.***

Još čitova za ***MK4:***

Goro - završi borbu sa Shinnokom u modu za jednog igrača, pa u ekranu za odabir likova selektuj ikonu hidden držeći taster L1, pa stisni 3xgore, levo, R1.

Noob Saibot - završi borbu sa Reikom u modu za jednog igrača, pa u ekranu za odabir likova selektuj ikonu hidden držeći taster L1, 2xgore, levo, R1, a onda na ekranu za vs mod otkucaj d12 - d12.

Meat - završi group mode nivo.

-Destructuion Derby 2

Vozi bilo koju stazu unazad do znaka Super Boost da bi dobio kola na mlazni pogon

- Crash Bandicoot 2

Skači po medvediću pored ulaza na jednom od nivoa (zar žoćete baš sve sažvakano?) da bi dobio 10 života.

- Fade to Black: šifre za nivoe su: 1. kocka, krug, trougao, X, krug, kocka 2. trougao, krug, X, krug, kocka, X 3. X, krug, X, krug, trougao, X. 4. X, kocka, trougao, krug, krug, trougao 5. krug, krug, trougao, X, X, trougao 6. trougao, X, X, X, X, krug 7. krug, krug, trougao, X, trougao, X 8. kocka, kocka, X, trougao, kocka, kocka 9. trougao, X, X, trougao, krug, trougao 10. X, trougao, kocka, krug, trougao, X 11. krug, kocka, X, X, kocka, X 12. kocka, trougao, X, kocka, krug, X 13. X, X, krug, trougao, krug, trougao.

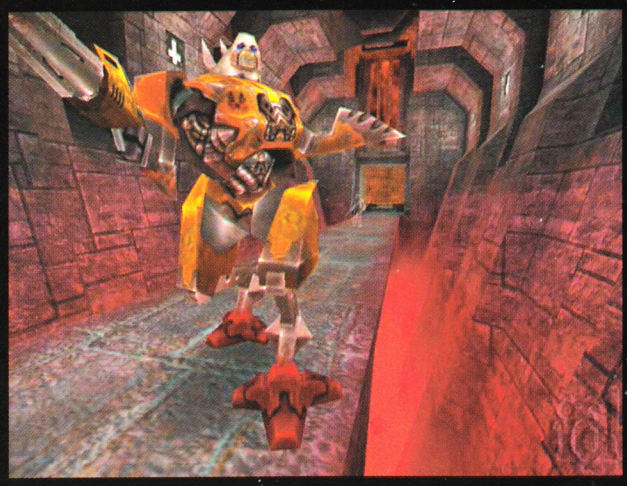
3. kanal Radio Televizija Srbije
POLAROTOR
EMISIJA O NOVIM TEHNOLOGIJAMA
3K RTS
Četvrtak 17 sati
Microsoft Internet Explorer
www.beotel.net\korisnici\polarotor\index.html
E-MAIL polarotor@beotel.yu
Adresa redakcije
POLAROTOR
Milentija Popovića 9
11070 Novi Beograd
Tel: 600-842
Fax: 222-3175

HOME
INFO
TRICKS
PREVIEW
REVIEW
EDUKACIJA
INTERNET
HARDWARE
TOP 9
NAGRADE
EKIPA

Najbolju domaću emisiju o multimediji i video igrama možete pogledati na Art Kanalu svake nedelje, subotom od 20:10, a reprizu nedeljom od 13:30.

Preview Zone

Pogledajte najave najboljih igara koje su u razvoju i uskoro će se naći kod nas.



Edukacija

Najbolji način da odaberete disk uz koji ćete naučiti mnogo toga novog je da pogledate rubriku edukacija.

Internet

Sajt koji je nama privukao pažnju naći će se u ovoj rubrici i tako vam pomoći da nađete temu za surf.

Hardware Cafe

Predstavljamo aktuelne računarske komponente.

Review Crew

Nemojte propustiti 5 najboljih igara koje su stigle u grad u prethodnoj nedelji, i pogledajte kakav su one utisak ostavile na nas.

Naša adresa je www.outerspace.co.yu

INFO

Najnovije vesti o multimediji i video igrama

TRICKS

Saveti za što uspešnije igranje igara i šifre

TOP 9

Lista trenutno najboljih igara za PC

NAGRADE

Naši sponzori svake nedelje dodeljuju nagrade gledaocima

Ne kucaj na sporedni uleti na glavni ulaz.
sa pravim hardverom
List Computers
Balkanska 30/II
11000 Beograd
011 / 306.55.60
www.list.co.yu
Riva TNT2
Voodoo 3
ELSA
miro
DIAMOND
PINNACLE
List Computers
www.list.co.yu